10 СПОСОБОВ ЗАХВАТИТЬ МИР стр. 42

№08 | 281 | 2009
ВТОРОЙ АПРЕЛЬСКИЙ



СТРАНА ИГР

PC | PS2 | PS3 | WII | XBOX 360 | D

РОССИЯ В ИГРАХ

ТАКИМИ НАС ВИДЯТ ГЕЙМЕРЫ ВСЕГО МИРА стр. 28

КРУТЯТСЯ КАРТРИДЖИ №3
ВИДЕОПРОГРАММА
СМОТРИТЕ НА DVD

ДЕНЬ ГЕЙМЕРА стр. 11

ИГРЫ, ТУРНИРЫ, ПРАЗДНИК

ARMY OF TWO: THE 40TH DAY стр. 16

КООПЕРАТИВ НЫНЧЕ В МОДЕ

РОССИЯ В АНИМЕ стр. 58

РАЗНОЦВЕТНЫЕ ВОЛОСЫ, БОЛЬШИЕ ГЛАЗА И КОКОШНИК

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS стр. 80

ЛУЧШАЯ ИГРА ЖАНРА FREEPLAY

КОМПЛЕКТАЦИЯ: **2** ПОСТЕРА | **2** УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | **144** СТРАНИЦЫ | **100+** ИГР В НОМЕРЕ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Основан в 1996 году | Выходит 2 раза в месяц
http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ
Константин Говорун — главный редактор
Наталья Одинцова — зам. главного редактора
Илья Ченцов — старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов — редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин — выпускающий редактор
Вера Серпова — редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин — редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский — редактор рубрики «онлайн»
Юлия Соболева — лит редактор/корректор
Хайди Кемпс — корреспондент в США
Юлия Минаева — редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько — редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков — редактор раздела «железо»
Евгений Попов — инженер тестовой лаборатории

DVD
Александр Антонов — выпускающий редактор
Александр Устинов — заместитель начальника отдела
Денис Никишин — старший режиссер видеомонтажа
Александр Солярский — режиссер видеомонтажа
Юрий Пашолок — редактор

ART
Алик Вайнер — арт-директор
Аня Старостина — дизайнер
Олеся Дмитриева — дизайнер
Динара Шаймарданова — верстальщик
Степан Чечулин — бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ
Ирина Потапенко — менеджер по маркетингу

GAMELAND ONLINE
Михаил Разумкин — руководитель проекта
Алексей Бутрин — главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов — веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Паша Романовский — руководитель отдела
Лидия Стрекнева — директор корпоративного отдела
Евгения Горячева — менеджер
Ольга Емельянцева — менеджер
Оксана Алехина — менеджер
Александр Белов — менеджер
Максим Соболев — менеджер
Марья Алексеева — трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ
Андрей Степанов — оптовое распространение
Марина Гончарова — подписка
Татьяна Кошелева — региональное розничное распространение
Телефон/факс: (495)935-7034/(495)780-8824

Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ
Марина Нахалова — менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов — генеральный директор
Давид Шостак — управляющий директор
Паша Романовский — директор по развитию
Михаил Степанов — директор по персоналу
Анастасия Леонова — финансовый директор
Дмитрий Плющев — руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский — редакционный директор
Дмитрий Донской — основатель журнала

PUBLISHER
Dmitri Pluschev — publisher
Dmitri Agarunov — director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

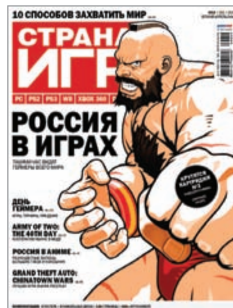
Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

Слово редактора

Апрель 2009 #08(281)





НА ОБЛОЖКЕ
Zangief (Street Fighter)

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Capcom

Номер, который вы держите в руках, получил у нас в редакции кодовое название «патриотический». Никакой политики – здесь мы собирались раскрыть тему «игры о России, игры из России, игры для России». То бишь, вспомнить и об отечественных хитах, и западных и японских шедеврах, где так или иначе упоминается наша страна. Что важно, здесь речь идет об играх, за которые нам не стыдно. Если сделано в России – так чтобы непременно мирового уровня. Если создано за границей – наши соотечественники не должны быть показаны в игре, как мерзкие негодяи, с которыми противно иметь дело. Прочитал номер – порадовался за наших или, как минимум, улыбнулся. И никак иначе.

С чем мы долго не могли определиться, так это с тем, что же символизирует «Россию в играх» лучше всего. Ведь именно эта картинка должна была попасть на обложку журнала. На ранних стадиях в набросках фигурировали композиции в духе «КамАЗ, на фоне которого обнимаются солдат в форме времен Великой Отечественной и Аршавин с кубком УЕФА». Смешно, правда? Как вы могли заметить по анонсу в предыдущем номере, в итоге нам сильно понравилась иллюстрация с Великой княжной Анастасией из японской ролевой игры Shadow Hearts II. Русые волосы, заплетенные в косы, меховые рукавицы и шапка, царственное величие во взгляде – такой, наверное, мы хотели бы видеть Россию в играх. Но, увы, пока это лишь мечты. Wishful thinking.

Нет ничего удивительного в том, что Россия в глазах иностранцев так часто ассоциируется с Красной армией, медведями, постсоветскими бандитскими разборками и густо накрашенными девушками легкого поведения. Русская мафия, коррумпированная милиция – мы успели вдоволь навоеваться с ними в миллионе хороших и не очень игр. Но ведь даже наши собственные современные фильмы и игры редко предлагают иные сюжеты – почему мы должны ожидать это от зарубежных студий? Случаи, когда разработчики всерьез изучают тему России, консультируются со специалистами, заказывают правильную озвучку, до сих пор очень редки. Даже Хидео Кодзима на пару со Станиславом Лемом в Metal Gear Solid 3 допустили немало досадных ошибок. Гораздо чаще иностранцы выдумывают образ положительных русских из головы (держа в голове темы матрешек, медведей и Красной армии). Так и рождаются добродушные силачи с гипертрофированными мускулами, вроде Зангиева из цикла Street Fighter. Большой, ленивый, мощный, добрый и живет в берлоге с надписью «Не влезай – убьет». Пожалуй, пока это лучшее из того, на что мы можем рассчитывать.

Впрочем, если вы рассчитывали увидеть на обложке Ивана Райденовича Райкова – пишите в редакцию! Можем попробовать это сделать в следующий раз.

Константин Говорун, главный редактор

Содержание

Компьютерные и видеоигры как часть современной массовой культуры

6 На горизонте

Новости индустрии с комментариями экспертов, самые громкие анонсы, подробные материалы о самых многообещающих играх, находящихся в разработке, репортажи с закрытых презентаций и выставок.

Также в номере:
Dead Space: Extraction...
Подробный список материалов раздела – на стр. 6.





26 Аналитика

Авторские колонки редакторов «Страны Игр» и приглашенных экспертов, материалы об игровых жанрах, платформах, крупнейших разработчиках и индустрии в целом, прогнозы на будущее.

Также в номере:
Авторские колонки
Подробный список материалов раздела – на стр. 26.

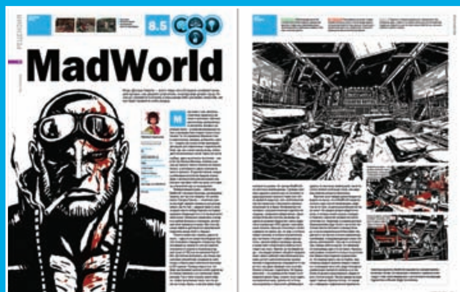




70 На полках

Материалы об играх, уже поступивших в продажу. Подробные рецензии на наиболее значимые игры, краткий обзор всех выходящих в России проектов, рекомендации покупателям.

Также в номере:
Grand Ages: Rome, Ceville...
Подробный список материалов раздела – на стр. 70.





Список рекламодателей

DVD №1.
Страна Игр: Видео

Статьи на бумаге – только часть нашего журнала. На бесплатном DVD-приложении вы найдете несколько часов эксклюзивных видеоматериалов об играх: обзоры, интервью, новости, репортажи, спецматериалы.

Также на диске:
King's Bounty: Принцесса в доспехах, GTA: Chinatown Wars, Batman: Arkham Asylum...
Подробное содержание – на стр. 4.

DVD №2.
Страна Игр: PC DVD

Актуальные демоверсии, патчи, драйверы, бесплатные программы и прочие полезные в хозяйстве вещи.

Также на диске:
Flock! Овцы против НЛО, Half-Life 2: GoldenEye: Source
Подробное содержание – на стр. 138.





98
Другие игры

Рассказы о том, что сопутствует увлечению современными компьютерными и видеоиграми, – новинках аркадных залов, Интернете, ретрохитах, современных кино, литературе и анимации, выдуманных мирах и героях, гаджетах и комплектующих для PC.

Также в номере:
Новинки Wiiware, XBLA и PSN...
Подробный список материалов раздела – на стр. 98.









130
Территория «СИ»

Ответы на вопросы, чем живет редакция журнала и что волнует его читателей. Письма, комментарии на форуме и в блогах, а также очередная серия комикса «Консольные войны».

Также в номере:
Блогосфера, комикс...
Подробный список материалов раздела – на стр. 130.



Комплектация

Постеры: Resistance: Retribution и Madworld.



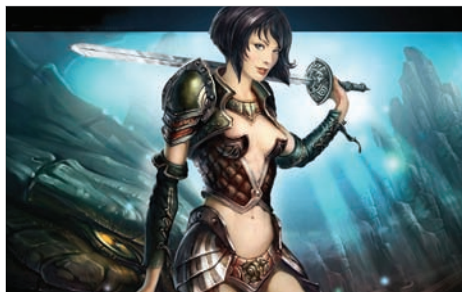
Ответ на вопрос «ЧТО КУПИТЬ?» на стр. 70

Содержание видеодиска

Видеодиску – место в DVD-плеере или в консоли

Видеообзоры

Лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть. А еще лучше – и прочесть, и увидеть сразу. Смотрите информативные и наглядные рассказы о главных играх номера.



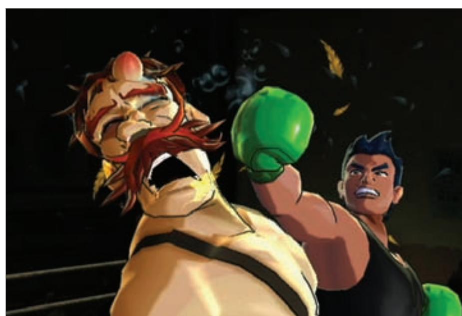
King's Bounty: Принцесса в доспехах (PC)
Воинственная принцесса, ручной дракончик, пегасы. Об остальных нововведениях вы узнаете из нашего видеообзора.



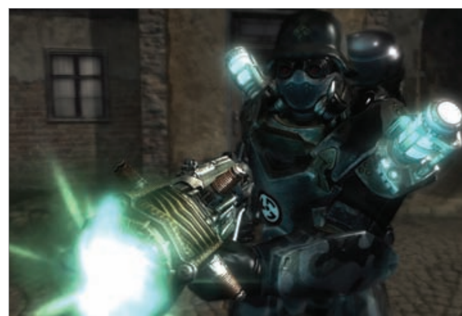
Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)
Вот как ведь бывает – один из самых аморальных сериалов породил одну из лучших игр на самой «белой и пушистой» консоли.

Видеопревью

Игра еще не вышла, а мы уже все о ней разведали. Экстракт наших обширных знаний содержится в разделе видеопревью.



Punch-Out! (Wii)
Малютка Мак возвращается. Nintendo решила, что именитому боксеру прошлого хватит прохлаждаться. Настало время снова выйти на ринг…



Wolfenstein (PC, PS3, Xbox 360)
Снова с нами и нацисты-оккультисты. Агенту Блажковичу предстоит расстроить коварный план Гитлера. Фюреру опять не терпится использовать мистический артефакт не по назначению.

Видеоспецы

Самое необычное и ценное: редкие интервью, подробные презентации, специальные проекты, репортажи с заморских выставок… Все эти замечательные штуки делаются эксклюзивно для видеодиска «Страны Игр».



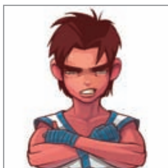
Крутятся картриджи
Удары, записанные на тетрадочных листах. Споры, кто круче: Ван-Дамм или Брюс Ли? Секретные коды для разблокировки крови. Думаем, вы уже догадались, о чем пойдет речь.



Batman: Arkham Asylum (презентация)
Наконец-то разработчики показывают игровой процесс. В ролике – шестиминутная демонстрация режима Challenge Room. Нам показывают, какими навыками и гаджетами располагает Бэтмен.

На горизонте

Все об играх завтрашнего дня



Артем Шорохов

В связи с печальной участью нынешней Midway, остро встает вопрос о судьбе ее ключевых IP. Ведь помимо горстки мало кому нужного мусора за этим издательством числятся небезнадежные The Suffering и Psi-Ops, договоренности с Джоном Ву и прочие интересные штуки, потерять которые мы, как геймеры, очень бы не хотели. И, конечно, лично меня очень интересует, что станется с главным золотым прииском Midway – линейкой Mortal Kombat. В настоящий момент на этом руднике наблюдаются разные шевеления – вроде как, разработчики из MK Team во главе с Эдом Буном ратуют за сохранение команды и продолжение работы на новых, более удобных условиях. А это уже косвенно свидетельствует о том, что сериал со сменой издателя может сменить и всю команду, умудрявшуюся сохранять основной состав аж с 1992 года. В Интернете злорадствуют: мол, может, это выведет Mortal Kombat из уютного болотца «еле-еле игр», приносящих хорошие деньги лишь за счет стародавних фанатов, исправно скупающих диск за диском. Если посмотреть с другой стороны, ровно то же можно сказать и обо всех прочих файтингах, разве только абсолютное качество там куда как выше. В любом случае, что-то да изменится. Увидим – тогда и решим, к добру или к худу.

Самые ожидаемые игры редакции



Batman: Arkham Asylum **(PS3, Xbox 360, PC)**	не объявлено
Bayonetta **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
BioShock 2: Sea of Dreams **(PC, PS3, Xbox 360)**	III квартал 2009
Diablo III **(PC)**	не объявлено
Final Fantasy XIII **(PS3, Xbox 360)**	не объявлено
Final Fantasy XIII Versus **(PS3)**	не объявлено
Mafia 2 **(PS3, Xbox 360, PC)**	III квартал 2009
StarCraft II: Wings of Freedom **(PC)**	не объявлено
Tekken 6 **(PS3. Xbox 360)**	IV квартал 2009
Uncharted 2: Among Thieves **(PS3)**	IV квартал 2009

составлен командой «СИ»



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Новости

Спец

В разработке

В разработке – мини

Смотрите также



Новости на DVD
События двух недель в «Видеофактах» с Орехом и Кигури.



Новости онлайн
Самую свежую информацию об играх вы найдете на Gameland.ru



Новости на TV
Ежедневно на телеканале Gameland.TV в программе «Темы».

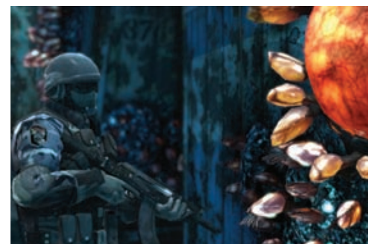
НА ГОРИЗОНТЕ



Army of Two: The 40th Day

Матерые вояки Риос и Салем планируют вернуться на экраны наших телевизоров совсем скоро. На этот раз приключения обещают быть еще горячее.

Читайте на странице 16



Singularity

Со временем вы узнаете, как играть со временем в современном шутере.

Читайте на странице 34



Война в небе – 1917

Так далеко в прошлое не ведут даже темпоральные аномалии. Как летали наши предки почти сто лет назад.

Читайте на странице 12

Срочно в номер

Свежие скриншоты из игр в разработке



Marvel Ultimate Aliiance 2: Fusion (Xbox 360, PS3, PS2, Wii, DS, PSP)



Saw (PS3, Xbox 360, PC)

Новости

Самые важные события игрового мира



КОММЕНТАРИЙ

ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



Надеяться, что консоль не ждет печальная судьба Phantom, позволяют заслуги фирм-создателей – телекоммуникационной компании Qualcomm (США) и бразильской Zeebo, ранее известной как Tectoy. Tectoy распространяла консоли Sega в своей стране, а также производила их бюджетные клоны вроде Mega Drive Portable.

Новая консоль для российского рынка?

Компания Zeebo анонсировала одноименную консоль, которую собирается распространять исключительно в развивающихся странах – Бразилии, России, Индии и Китае. Авторы устройства заявляют, что целевая аудитория Zeebo составляет свыше 800 млн человек, и рассчитывают, что новинка встанет в один ряд с Wii, PS3 и Xbox 360.

В случае, например, с Бразилией их надежды могут оправдаться. Официально там пару лет назад запустили PS2 – и все. PS3 и Wii появляются лишь благодаря серому импорту и стоят свыше $1000. Zeebo же обойдется бразильцам в $199, а игры для нее – от $5 до $15. Их размер будет колебаться от 5 до 50 Мб, так что встроенной памяти консоли (1 GB) хватит на солидную библиотеку. Все новинки удастся скачать через 3G-сеть – да и вообще архитектура Zeebo сильно напоминает столь популярные у среднего класса мобильники. «Мы не рассчитываем завоевать всенародную любовь. Богатые люди из этих регионов могут позволить себе большие консоли. Мы нацеливаемся исключительно на средний класс, – говорит глава Zeebo Джон Риззо. – Большинство таких геймеров о Quake знает лишь понаслышке, не говоря уже о других трехмерных играх».

Не иначе, именно поэтому Quake достанется в подарок всякому покупателю Zeebo. Также на консоли появятся Tekken 2, Duke Nukem 3D, Sonic Adventure и даже Resident Evil 4 (как последняя парочка уместится в 50 Мб – хороший вопрос). В списке поддерживающих платформу издателей, помимо Capcom и Sega, значатся THQ, Electronic Arts и Activision. Ведь скачиваемые игры для мобильников куда меньше пиратят, нежели громкие хиты для больших консолей.

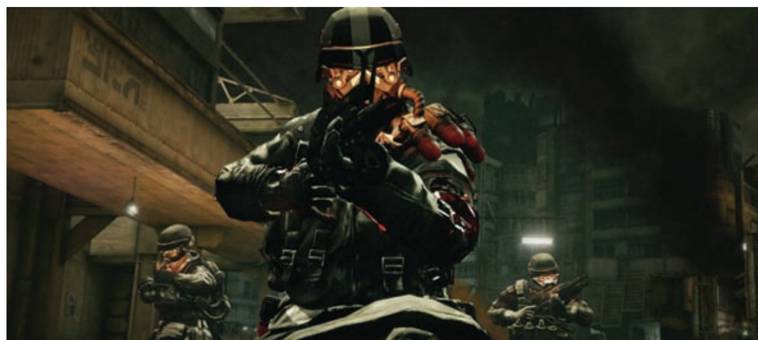
Мы не можем говорить за другие страны, но позволим себе усомниться, что у Zeebo в России все сложится удачно. Изменить менталитет тех, кто считает игры глупой забавой, у Zeebo не выйдет (как не вышло у Wii), а люди, по-настоящему интересующиеся интерактивными развлечениями, уже достаточно избалованы современными качественными новинками и не согласятся на дешевый суррогат и порты стародавних хитов. Zeebo сперва выйдет у себя на родине, в Бразилии, и лишь потом ее создатели начнут осваивать другие рынки.





Продажи консолей

PS3	Xbox 360	PSP	Wii	DS
21.55 млн	29.76 млн	46.51 млн	49.08 млн	100.85 млн



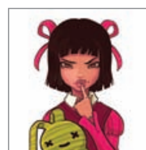
Sony, Microsoft и разработчики – кто третий лишний?

Sony отныне собирается требовать с издателей плату за скачивание с PSN всевозможного контента – по 16 центов за гигабайт. Бесплатные релизы будут облагаться податью лишь первые 60 дней после появления в сети, а вот во всех остальных случаях придется раскошеливаться постоянно. Вот хороший пример: демоверсия Resident Evil 5 была скачана с PSN 1.5 млн раз (в Xbox Live желающих оказалось на миллион больше – забавно, ведь размером та демка была вдвое меньше), что при таком тарифе обошлось бы Capcom в $230 тыс. – сумму не столь огромную по сравнению с бюджетом африканского блокбастера, но и явно не маленькую. При этом ни Microsoft с Xbox Live, ни Nintendo с Wii Shop, ни Valve со Steam не требуют с издателей мзды. Неудивительно, что те начали призадумываться, насколько им вообще нужна публикация в PSN и новые расходы.

С другой стороны, PSN, как средство цифровой дистрибуции игр для PSP, разработчиков более чем устраивает. В конце этого года, по словам представителей Sony, нас ждет немало новинок, которые сразу появятся и в PSN, и на UMD.

Также Sony надеется порадовать геймдизайнеров известием о выпуске новых, улучшенных девкитов для PS3 по сниженной цене ($2 тыс. для США, 1700 евро для европейских стран и 200 тыс. иен для Японии). Эхом откликается Microsoft – она тоже выпускает обновленный девкит с удвоенной оперативкой на борту, чтобы создателям AAA-проектов было легче заниматься их отладкой и оптимизацией. Аарон Гринберг, ознакомившись со статистикой продаж вышеупомянутой RE5, не удержался от ироничного замечания в адрес Sony. Мол, все ее бывшие игры-флагманы теперь продаются на Xbox лучше, чем на PS3. Что Grand Theft Auto, что Resident Evil – а ведь на горизонте Final Fantasy! «PS3 потеряла два процента в феврале, при том что вышла Killzone 2, – говорит Аарон. – Люди переходят с PlayStation на Xbox».

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



От действий Sony в первую очередь пострадают независимые разработчики (хотя именно их старались завлечь в PSN), во-вторых – покупатели, ведь расходы на скачивание обязательно скажутся на цене DLC.

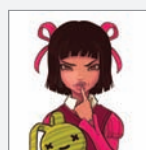


OnLive: будущее сегодня?

Создатели сервиса OnLive решили воплотить в жизнь идею игры на удаленных серверах (изображение транслируется на экран по Интернету, физически же все нужное находится не на компьютере геймера, а на сервере). Авторы уже заручились поддержкой EA, Ubisoft, Atari, Take-Two и других гигантов индустрии (включая Blizzard с ее World of Warcraft) – их продукция будет доступна всем подписчикам. Crysis на стареньком ноутбуке или, тем паче, на телевизоре? Запросто! «Наша целевая аудитория – те 200 миллионов, которым Steam ничего не продаст, потому что их компьютеры не потянут самые свежие игры», – говорят создатели сервиса.

Говорливый Дэйв Перри из Acclaim болезненно отреагировал на заверения разработчиков OnLive, что у них, мол, нет конкурентов. По словам Дэйва, его компания давно готовила нечто похожее. Служба Acclaim, в отличие от OnLive, не потребует скачивания клиента и сможет прекрасно функционировать на любом компьютере с широкополосным интернет-соединением. Правда, успехи Дэйва и его друзей пока невелики, в отличие от тихо готовившейся к релизу на протяжении семи лет OnLive. Посмотрим, кто будет смеяться последним.

КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Вроде бы идеальное решение для любителей играть на PC. Жаль, широкополосный Интернет вне крупных городов у нас – экзотика.

Уоррен Спектор за снижение цен на игры

Создатель Deus Ex полагает, что высокие цены на видеоигры отпугивают потенциальных покупателей. Интерактивные развлечения, по его словам, должны стоить настолько мало, насколько это возможно без потери прибыли. «Если у меня в кармане $20, я могу купить книгу или диск с музыкой или фильмом, могу пойти посмотреть кино, но не в состоянии приобрести игру».



Фумито Уэда – скромник!

Многие считают Shadow of the Colossus едва ли не лучшим доказательством того, что игры – род искусства. Но сам ее создатель, Фумито Уэда, это мнение не разделяет: «Бывает, что наше мировоззрение накладывает отпечаток на игру, и от этого она становится похожей на произведение искусства, но все же ее главная задача – развлекать людей. Спасибо за похвалу, но на самом деле я ставлю перед собой другие цели». Уэда-сан также упомянул, что его следующая вещь по духу будет близка к Ico, но больше не сказал о ней ни слова.



Atari уходит с головой в онлайн

Infogrames, владеющая Atari, объявила о продаже Namco Bandai двух третей акций своего подразделения, занимающегося маркетингом и розничной дистрибуцией в Европе, Азии и Австралии. Atari собирается использовать всю выручку для того, чтобы разрабатывать и издавать онлайновые игры.

Цифры и факты

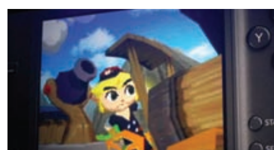
Modern Warfare 2
выйдет в ноябре.

17 тыс. посетителей
побывали на мартовской GDC в Сан-Франциско.

6 тыс. зомби на одном экране
обещают нам создатели Dead Rising 2.

Новый выпуск Jak & Daxter
выйдет на PSP и PS2.

Стимпанковая «Зельда»!
Поклонники сериала о длинноухом герое уже давно мечтают о «Зельде» в стилистике стимпанка. И вот на GDC '09 Сатору Ивата показывает публике трейлер The Legend of Zelda: Spirit Tracks, в котором Линк предстает в образе машиниста паровоза. Учитывая доставшийся в наследство от Phantom Hourglass мультяшный стиль, можно усомниться, действительно ли мир игры будет достаточно мрачен, как того желают фанаты, но надежда есть. Spirit Tracks выйдет на DS в этом году.



The Sims 3 – защита без зверств
EA сообщает, что по просьбам многочисленных пользователей (купивших Spore, надо полагать) The Sims 3 не будет бороться с пиратством драконовскими методами. Вместо онлайн-аутентификации третьи «Симы», которые появятся на прилавках 2 июня, всего лишь запросят серийный код.



Макс Пэйн возвращается!
Rockstar объявила, что ее ванкуверская студия разрабатывает третью часть сериала Max Payne (напомним, создатели оригинальной дилогии, Remedy Entertainment, все еще трудятся над Alan Wake). Макс постарел, но не растерял цинизма. Уехав из катящегося в тартарары Нью-Йорка, он так и не смог обмануть судьбу – город, приютивший его, также погряз в жестокости. Релиз Max Payne 3 назначен на эту зиму.





КОММЕНТАРИЙ
ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ



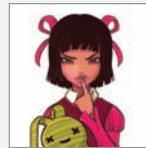
Шутка «что курили разработчики» уже давно протухла и показывает лишь интеллектуальный уровень того, кто ее использует. Мы в редакции, пожалуй, откажемся от нее.

Кейта Такахаси: «Я не наркоман!»

«Я нормальный. Я не употребляю наркотики, я вообще не пью. Пожалуйста, не волнуйтесь за меня». Кейта Такахаси, создатель Katamari Damacy и Noby Noby Boy, наконец ответил на вопрос, которым задавался едва ли не каждый человек, хоть раз видевший его творения. «С помощью Katamari Damacy я хотел рассказать, что собой представляет общество потребления. Когда все объекты закатываются и поглощаются шаром-катамари, они исчезают, и мир становится пустым. Такова, на мой взгляд, участь подобного социума». Такахаси-сан остался недоволен Katamari Damacy, потому что в ней ставились конкретные цели, которых надо было достигать, – и в Noby Noby Boy он эту оплошность исправил. Изначально NNB готовилась для Xbox 360, но Кейте не понравилось расположение аналоговых рукояток. «Они должны быть на одном уровне», – сказал он, и проект переехал на PS3. «Может быть, это плохо, если игра хорошо продается. И я подумал, что ее стоило бы сделать только на PS3 и только скачиваемой, и тогда продажи окажутся низкими». Так и вышло. Бьемся об заклад, что большие шишки из Namco Bandai следующей идее Кейты Такахаси зеленый свет уже не дадут.



КОММЕНТАРИЙ
НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА



Теряюсь в догадках, чем же цензорам так не угодили скелеты. Интересно, в китайских анатомических справочниках соответствующие страницы тоже отсутствуют?

WoW в стране победившего социализма

Для китайского правительства цензура – любимое слово. Чтобы получить одобрение суровых бюрократов для World of Warcraft, Blizzard пришлось обтянуть все скелеты кожей, а трупы заменить на надгробия. А вот когда дело дошло до последнего аддона, Wrath of the Lich King, едва ли не полностью посвященного всевозможным мертвецам, пришлось совсем туго. Blizzard отправляла китайцам на пробу версию, из которой были напрочь вырезаны рыцари смерти (то есть, единственный новый класс и, соответственно, вся сюжетная арка, ему посвященная) – и тем не менее, получила от ворот поворот. Скелеты не нравятся, рейд на город не нравится. Китайский оператор WoW, The9, на грани банкротства – игроки бегут на тайваньские сервера, до которых всевластная рука цензоров не дотягивается.

Китайское правительство тем временем празднует победу в битве с онлайновыми играми. Согласно опросам, число несовершеннолетних MMO-геймеров за 2008 год уменьшилось на 7% и теперь составляет всего-то 15% всех опрошенных. В июле 2007-го любителей онлайна обязали указывать в играх паспортные данные, а операторов – отключать тех несовершеннолетних пользователей, кто проводит за сетевыми развлечениями более трех часов в день. Тем не менее, большинство продавцов виртуальных монет за деньги реальные находится именно в Китае – а, согласно последней статистике, 30% MMO-завсегдатаев с готовностью покупают «голды». И черный рынок онлайновой валюты, 70% которого приходится на WoW, уже оценивается в $10 млрд.



День Геймера

У геймеров теперь есть свой день! Gameland и «Эльдорадо» дарят всем российским геймерам профессиональный праздник – День Геймера! 25 и 26 апреля в пяти магазинах «Эльдорадо» в городе Москве можно будет с размахом отметить событие – ознакомиться с игровыми новинками, принять участие в различных турнирах по хитовым играм, приобрести игровую продукцию по специальным ценам и просто отлично провести время. Не пропустите!

В каждом из магазинов создана игровая зона. В демонстрационной части – новейшие проекты для PC и Xbox 360, в турнирной – поединки по самым популярным игровым дисциплинам, на сцене – зажигательные ведущий и ди-джей, которые будут поддерживать и разогревать атмосферу праздника. Помимо этого – веселые конкурсы, море призов и подарков и дружелюбная атмосфера. Приняв участие в турнире, все желающие становятся участниками Континентальной Лиги – на официальном сайте будут публиковаться таблицы с рейтингами лучших игроков. Станьте героем своей страны!

Турниры будут проводиться по следующим дисциплинам, и каждый сможет найти себе достойных соперников:

F.E.A.R. 2: Project Origin
Платформа: PC
Адрес магазина: Багратионовский проезд, д.7, ТК Горбушкин Двор

Call of Duty: World at War
Платформа: PC
Адрес магазина: Бутакова ул., д.2, ТК Гранд

Race Driver: GRID
Платформа: PC
Адрес магазина: Люблинская ул., д. 153, ТК Л-153

Gears of War 2
Платформа: Xbox 360
Адрес магазина: Рязанский пр., 2 ТК Город

Mortal Kombat vs. DC Universe
Платформа: Xbox 360
Адрес магазина: ул. Кировоградская, д.13, ТК Каренфор

До встречи на «Дне Геймера»! Регистрируйтесь на www.gamer-city.ru и следите за новостями!





Конкурс от «СИ» и Acer

Журнал «Страна Игр» предлагает конкурс с очень простым вопросом: попробуйте объяснить, почему именно 25 апреля следует считать Днем Геймера. Вспомните, какие игровые события, даты рождения культовых персонажей и самых настоящих геймдизайнеров приходятся именно на это число. Геймеры, предложившие самый интересный вариант, получат шанс выиграть цифровая фоторамка AF318 от Acer с сенсорным экраном и поддержкой всех основных форматов картинок.



ЭТО ИНТЕРЕСНО



FROM FANS FOR FANS Хотя Neoqb – название для многих незнакомое, костяк команды составляет хорошо известная в сообществе виртуальных пилотов Gennadich Team. Набравшая впечатляющую коллекцию кубков на мировых чемпионатах по «Ил-2» команда занялась аддонами, создав IL-2 Server Commander и виртуальную кампанию Air Domination War. Изначально и «Война в небе» задумывалась как большой аддон «Штурмовика», но постепенно аппетиты разработчиков росли, от движка «Ил-2» пришлось отказаться и с нуля написать свой, Digital Nature.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



Самому раскрасить свой самолет пока нельзя, летать придется с исторически верной маркировкой.



ТЕКСТ
Алексей Дубинский

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
simulation.flight.WWI
Зарубежный издатель:
не объявлен
Российский издатель:
«Новый Диск»
Разработчик:
Neoqb
Количество игроков:
до 32
Дата выхода:
апрель 2009 года (Россия)
Онлайн:
www.riseofflight.com/ru
Страна происхождения:
Россия

Война в небе – 1917

Смотрели Hell's Angels, Blue Max, Aces High, Der Rote Baron или хотя бы Flyboys? Понравилось? Мечтаете увидеть зарю авиации, когда самолеты были сделаны из тряпок и реек, а пилоты – из стали? Обмотали шею белым шелковым шарфом? Значит, стоит попробовать грядущий авиасимулятор от Neoqb.

Всего на долю секунды в прицеле мелькнул SPAD, но короткая очередь успела оторвать левое перо руля высоты. Француз мгновенно развернулся с немцем на контркурсах и привычно полез было вверх, но тут его завертело, перевернуло, и, прежде чем «Фоккер» успел развернуться на второй заход, SPAD уже беспомощно крутился в штопоре. Через несколько секунд все было кончено, французский истребитель превратился в груду ломаных реек и обрывков ткани, чадно дымил разлившийся бензин. Небо не прощает ошибок, а энергичный пилотаж без половины руля, несомненно, был ошибкой.

Впрочем, это редкий случай, практически форс-мажор. Как правило, компьютер не ошибается, выбирая из всех возможных вариантов действий самый правильный и безопасный, педантично летает «по учебнику». Но и его можно обмануть, подставив хвост и выманив на горизонталь с выгодной вертикали, например – опасно, но иногда срабатывает. Игроку ведь интересно воевать с самолетами противника, а не с холодной машинной логикой.

...чтоб сказку сделать былью

Есть хардкорные симуляторы для людей, начинавших еще при Ельцине и налетавших десятки тысяч часов в виртуальном небе. Есть простенькие аркады с бесконечными патронами и марсианской флайт-моделью для тех, кому просто хочется «полетать». Между ними – пропасть, дно которой усеяно костями желавших сесть на оба стула сразу. Место «Войны в небе», несомненно, в лагере настоящих симуляторов, но сам предмет симуляции, равно как и подход разработчиков, делает игру очень дружелюбной к новичкам.

Летать здесь одновременно и сложно, и легко. Сложно – потому что авиатору неоткуда ждать помощи, ему приходится бороться с точно воспроизведенной стихией, упокоившей немало пилотов времен Великой войны еще до первой встречи с противником. Просто – потому что незачем изучать сотни вспомогательных механизмов и приборов. Все очевидно. Собственно, когда пилот переставал бороться со стихией и находил себя в ней, он и превращался в аса. Исторически на самолеты пересаживались кавалеристы и артиллеристы, обучаясь новому искусству в считанные недели, – смешной срок по нынешним временам. Примитивная техника проста в освоении, а точность моделирования позволяет аэроплану стать предсказуемым и понятным. Настройки сложности не меняют летную модель, просто автоматизируют некоторые рутинные действия, вроде управления топливной смесью. Переучиваться летать и чувствовать самолет по-другому не придется.

Разработчики все время поддерживают связь с сообществом виртуальных пилотов на форумах, ведут на своем сайте блог. Людям нравится, когда их слышат, и такое внимание окупается сторицей – множество важнейших материалов попало в игру от тех, кто ее ждет: американцы поделились подробной информацией по самолетам, вплоть до копий заводских чертежей-«синек», французы прислали топографические карты столетней давности, наши многo рассказали об истории боев и практике полетов легкомоторной авиации. С выходом игры сотрудничество не прекратится. Как показывает практика, сообщество энтузиастов может развивать удачный проект практически вечно, и Neoqb готовы всячески поощрять народное творчество. Мощный редактор миссий входит в поставку и доступен всем и сразу, а вот инструментарий для разработки самолетов передадут только проверенным командам, новые аэропланы будут проходить жесткий контроль качества и продаваться за живые деньги, немалую долю которых получат внешние разработчики. Говорят, несколько таких команд уже вовсю точат карандаши.

Нам разум дал стальные руки-крылья

Аэроплан состоит из множества отдельных объектов, связанных между собой и влияющих друг на друга. С одной стороны, это используется для расчета аэродинамических сил, воздействующих на самолет, с другой – для достоверности модели разрушения. Отстрелите подкос, и лишенное поддержки крыло подломится, а в воздушном потоке его и вовсе оторвет, и оно отправится в самостоятельный полет к земле, кувыркаясь в воздухе в полном соответствии с законами аэродинамики. Моделируется не только летательный аппарат, но и потоки воздуха вокруг него, спутная струя, ударные волны и ветер. На разных высотах он может дуть в разные стороны, менять скорость, отдельно рассчитывается приземный слой. В игру фактически встроена виртуальная аэродинамическая труба, за которую авиаконструкторы начала XX века душу бы продали.

Двигатель смоделирован как настоящая тепловая машина. Температура двигателя и масла, работа системы охлаждения, снимаемая мощность – все это рассчитывается на ходу на основе сложной математической модели. Продюсер проекта Альберт «Лофт» Жильцов решил показать перегрев двигателя, для чего застопорил машину на тормозах (привилегия девелопера – в игре у самолетов во имя исторической достоверности тормозов не будет) и дал полные обороты. Температура поползла вверх, автопилот, не будь дурак, открыл створки радиатора, и поток от винта на несколько минут отдалил неизбежное. Но вот закипела вода в радиаторе, вверх ударила струя пара, все ближе и ближе к красной зоне стрелка температуры масла. Изменился цвет выхлопа, в звуке двигателя появились чуждые нотки. Из-за перегрева начали падать обороты. Выхлоп почернел, а мотор застучал так, что сердце кровью обливалось. Лофт не выдержал и сбросил обороты, прекратив мучить двигатель и избавив его от неизбежного клина.

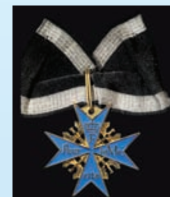
Управление мотором в зависимости от модели подразумевает замыкание-размыкание контактов магнето, отключение нескольких цилиндров, традиционный РУД*, регулирование смеси и установку положения створок радиатора. Причем поворот створок – это именно физическое перемещение соответствующих деталей, а изменения в охлаждении двигателя просчитываются исходя из скорости, массы и температуры поступающего к радиатору воздуха.

* **РУД — рычаг управления двигателем.**


Реки, как и дорожная сеть, в том же состоянии, что и в начале века, и служат хорошими ориентирами.

ке, очках или гарнитуре нужно укрепить крохотные отражатели) и двигает картинку в игре. Человек, хоть раз попробовавший прибегнуть к трекеру, уже никогда не вернется к шляпке или кнопкам. Можно крутить головой, высовываться за переплет фонаря, приближать взгляд к приборам или прильнуть к прицелу, расположенному впереди по правому борту. Из-за того, что игрок теперь в состоянии буквально заглянуть под кресло, пришлось моделировать подробную, полностью трехмерную кабину, отказавшись от традиционных для жанра плоских шкал приборов, рассчитанных на наблюдение из одной неподвижной точки.

Для пуристов игра предлагает исторически достоверную систему коммуникации: руками либо сигнальными ракетами. Командир может приказывать ведомым атаковать конкретную цель, идти по маршруту, менять либо сохранять эшелон – только то, что в действительности удавалось показать из кабины,


Вверху: Высший немецкий орден «За заслуги» летчики называли «Синий Макс» (Blauer Max).

Внизу: Лобовая атака слишком опасна и непредсказуема, поэтому остается уделом пилотов, попавших в безвыходное положение.



В ИГРУ ВСТРОЕНА ВИРТУАЛЬНАЯ АЭРОДИНАМИЧЕСКАЯ ТРУБА, ЗА КОТОРУЮ АВИАКОНСТРУКТОРЫ НАЧАЛА XX ВЕКА ДУШУ БЫ ПРОДАЛИ.

Конечно, при полете с реальной кабиной у пилота не будет и половины привычных приборов, и состояние двигателя придется оценивать так, как это делали 90 лет назад, – на слух. Изменение цвета выхлопа – это уже аналог большой красной лампочки, и требуется немедленно что-то предпринять для спасения мотора.

Бросая ввысь свой аппарат послушный

Сам полет оставил весьма благоприятные впечатления. Это и не рельсы в жидком воздухе, и не танец на кончике иглы в вакууме. Чувствуется масса аэроплана и его скорость, неоднородность воздуха, на который он опирается в полете, инерционность при разворотах, а на посадке – отсутствие рессор при пробеге по заросшей травой поляне аэродрома. Машина живет и дышит: пыхтит мотор, свистит воздух в расчалках, движутся рули и элероны, тихонько поскрипывают тросики, соединяющие ручку и педали с управляющими поверхностями. Кропотливый труд, вложенный в моделирование самолета, окупается сторицей, когда наш летательный аппарат начинает жить самостоятельно, выдавая даже в нерасчетных условиях весьма достоверный конечный результат.

«Главный по физике» Андрей «Петрович» Соломыкин рассказал такую историю: все знают про реактивный момент от винта, который стремится развернуть самолет в сторону, противоположную его вращению. Традиционно советуют компенсировать его на взлете соответствующим отклонением рулей. И вот поднимается «Ньюпор», все нормально, уводит, как ожидалось, компенсация, и вдруг – нос пошел в другую сторону! В чем дело? Стали разбираться, и оказалось, что для самолета с хвостовым колесом при взлете, когда он поднимает хвост и катится на двух колесах, меняется режим обдува хвостового оперения спутной струей от винта, и этого хватает для изменения сноса на противоположный. Модель честно все обсчитала и выдала такой результат. И как оказалось после опроса опытных летчиков, помнящих еще Як-12 с хвостовым колесом, абсолютно верный.

Следить за небом в игре удается, только если вертишь головой. Можно это делать по старинке, «шляпкой» на джойстике или кнопками, или по-новому, с помощью лучшего друга виртуальных пилотов, волшебного устройства TrackIR. Устанавливаемая на монитор инфракрасная мини-камера отслеживает движения головы (для этого на кеп-


Полет этого «Фоккера» просчитан лучше, чем его реального прототипа.


Под мостом можно пролететь. Даже между фермами можно, если места хватит.


Знатоки архитектуры смогли бы опознать этот мост – в игре воспроизведено немало известных сооружений.



Чтобы прицелиться, нужно нагнуть голову и совместить на одной линии прицельные приспособления на пулемете и вражеский самолет.

В джевел-версии игрокам будут доступны Fokker D.VII и SPAD XIII, в коллекционке к ним добавятся Albatros D.Va, Nieuport 28 и русский Nieuport 17. Эти три самолета получится докупить и отдельно.
В первый аддон войдут истребители S.E.5a, Sopwith Dolphin, Phalz D.IIIa и Phalz D.XII, бомбардировщики Gotha G.V и Hantley Page 0/400, двухместные бомбардировщики-разведчики DFW C.V и Breguet14. На них можно будет летать вдвоем с живым напарником.
Бизнес-модель игры предполагает продажу аддонов как на дисках, так и по сети в виде DLC. Расценки пока официально не озвучивались, но на скриншоте сетевого магазина выставлена цена в 125 рублей за дополнение. Хотя в результате на серверах появятся люди с самыми разными наборами аддонов, все они могут играть вместе без конфликтов версий: при выходе дополнения непилотируемые модификации новых самолетов будут предоставляться всем игрокам бесплатно. Также на одном сервере смогут летать пилоты с разными настройками сложности у моделей, хотя очки им будут зачисляться, конечно, неодинаково.

размахивая руками. По эту сторону экрана система выглядит как набор команд, привязанных к сочетаниям клавиш.

Преодолеть пространство и простор

Я равнодушен к игровой графике, и ее примитивность в моих любимых Warbirds нисколько не мешала наслаждаться ими несколько лет. Но не могу не отметить картинку «Войны в небе». Понятно, что трехмерная модель самолета должна быть точной при принятой системе расчета игровой физики. Но вот режимы освещения и отражения, возможность с первого взгляда отличить зеленую лакированную ткань на крыле от металлического капота того же цвета стали приятным сюрпризом. Думаю, немалую долю покупателей игры (и особенно аддонов) составят даже не виртуальные пилоты, а виртуальные коллекционеры и моделисты: то, что я увидел на мониторе, не стыдно распечатать и вложить в альбом Cassell или Albatros.

В очень красивых и больших кучевых облаках можно прятаться от онлайновых соперников, а вот боты пока сквозь них видят. К релизу эту проблему обещают решить. Погода варьируется от ясной до дождливо-пасмурной, задается для миссии и в ней уже не меняется, то есть ливень неожиданно пойти не может. По солнцу получается определять время, а бесконечные пространства под крылом щедро озеленены миллионами деревьев разных пород и даже первой в истории авиасимуляторов травкой.

Города индивидуальны, построены в соответствии с планами населенных пунктов на картах начала XX века. В 125 тыс. км^2 западной Европы на игровой карте пока не входят морское побережье на севере и Париж на юге, но в одном из первых аддонов планируется добавить всю Англию вместе с Ла-Маншем. Париж обещают позже, когда средний игровой компьютер станет помощнее. Зимние пейзажи, ночь и термальные потоки тоже оставили для дополнений.

Мы рождены, чтоб сказку сделать былью

Одиночная кампания генерируется автоматически исходя из даты ее начала, подразделения, желаемого типа самолета и представляет собой набор из сюжетных миссий, в общих чертах воспроизводящих обстановку на фронтах. Для игры, даже оффлайновой, обязательно подключение к Интернету. Решение во многом спорное, особенно для тех, у кого проблемы с провайдерами. Успехи в карьере вознаграждаются орденами, награды дают в соответствии с их историческим статусом на основе сложных статистических расчетов, секреты которых разработчики открыть категорически отказываются. Но, например, получив очередное звание, можно остаться без ордена, которым награждались только нижние чины.



Вверху: Оборудование кабин отличается поистине спартанской простотой.

Бесшабашной отваги игра не поощряет, погибший пилот навсегда удаляется из профиля вместе со всеми орденами и медалями. Впрочем, это касается только одиночной карьеры, онлайновая статистика ведется отдельно и не обнуляется. Там другая система наград в виде роста по пяти профессиям; впрочем, никаких преимуществ в игре он не дает и нужен лишь для самолюбования. **СИ**

БЕСШАБАШНОЙ ОТВАГИ ИГРА НЕ ПООЩРЯЕТ, ПОГИБШИЙ ПИЛОТ НАВСЕГДА УДАЛЯЕТСЯ ИЗ ПРОФИЛЯ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ ОРДЕНАМИ И МЕДАЛЯМИ.





ЭТО ИНТЕРЕСНО



EA MONTREAL По устоявшейся традиции, продолжаем понемногу проливать свет на различные команды разработчиков. Первым проектом монреальской студии Electronic Arts стала PSP-версия SSX On Tour, а последним, на данный момент – Skate It для Wii. Army of Two была первой после SSX Blur (Wii) по-настоящему крупной игрой канадского коллектива. Несмотря на несколько противоречивые, вопреки ожиданиям, отзывы, игра нашла своих верных поклонников, в том числе и среди сотрудников нашей редакции.

ХИТ?!



ТЕКСТ

Вячеслав Мостицкий

PS3
XBOX 360
PSP



Справа: Тот самый обманный трюк. Мужчина в противогазе и не подозревает, что скоро получит пулю в правое ухо.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, PSP
Жанр:
shoorer.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
EA Montreal
Количество игроков:
до 2 (co-op), неизвестно (VS)
Дата выхода:
IV квартал 2009 года
Онлайн:
www.armyoftwo.com
Страна происхождения:
Канада

› Army of Two: The 40th Day

Как часто приходилось вам оправдываться перед начальником за некачественно проделанную работу хрестоматийным «не хватило времени»? Монреальскому отделению Electronic Arts – минимум единожды: когда пресса стала выводить Army of Two первые оценки.

В те дни разработчики вместе с боссами точно были не в себе. Перенести ради шлифовки выход почти готовой игры на четыре месяца (а это немалый перерасход бюджета), а в итоге получить весьма скромное среднее арифметическое «7.4» – явно не на это рассчитывала Electronic Arts. А был ли толк? Игру изрезали и перекроили, но глобально она все равно мало чем отличалась от вышедшей много раньше Gears of War (подробности можно узнать в 247 и 257 номерах «Страны Игр»). Сегодня, когда анонсирован сиквел, разработчики прямо заявляют, что «это-то и есть та игра, которая, по задумке, должна была выйти в марте 2008-го». Дескать, теперь-то им никто и ничто не помешает: тест-драйв пройден, времени достаточно.

Оригинальная Army of Two хоть и не внесла в жанр шутеров от третьего лица ничего принципиально нового, но игрокам и прессе, в целом, приглянулась. Искоренять терроризм руками двух наемников, Риоса и Салема, харизматичных и в какой-то степени оригинальных персонажей, было интересно. Сейчас Алекс Хатчинсон, исполнительный директор сиквела, с блеском в глазах обещает нам возвращение сладкой парочки в «игре, которая будет вдвое красивее, втрое больше и вдесятеро увлекательнее». Вообще, складывается впечатление, что «more» – главное словцо в пиар-лексиконе Хатчинсона. Итак, чего же в будет больше?



Превосходные модели героев, четкие текстуры окружения... А неестественно наклонившийся на заднем фоне ящик – это намек на возросшую интерактивность окружения. Это ведь не ошибка, правда?

Не в то время, не в том месте

В EA Montreal явно работают не дураки, и формулу популярности первой игры они вычислили правильно: «Риос + Салем = выгода». Два солдафона, бегающих с грацией слона, на своих широких плечах держали весь обветшалый геймплей, и поэтому в The 40th Day огромное внимание будет уделено именно детальной вырисовке их стойких характеров. Конечно, Army of Two не превратится в сюжетно-ориентированный боевик с получасовыми заставками, нет, но сюжету и взаимодействию героев отныне будет уделяться куда больше игрового времени.

Итак, какое задание на этот раз получили Эллиот и Тайсон? А самое обычное: рутинная работенка в Шанхае, найти и уничтожить. Спросите, с каких пор два элитных наемника берутся за третьесортные поруче-

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Разработчики, подгоняемые своим энтузиазмом и издательским понуканием, надеются исправить основные недостатки оригинальной игры, придать ей цельность и дорогой блеск.

ЧЕГО БОИМСЯ? А вдруг не вытянут? Вдруг наобещают и не выполнят? Неужели графику не подтянут? А геймплей все такой же? А что с разнообразием? Дождемся увлекательных кооперативных заданий или опять одна пальба?

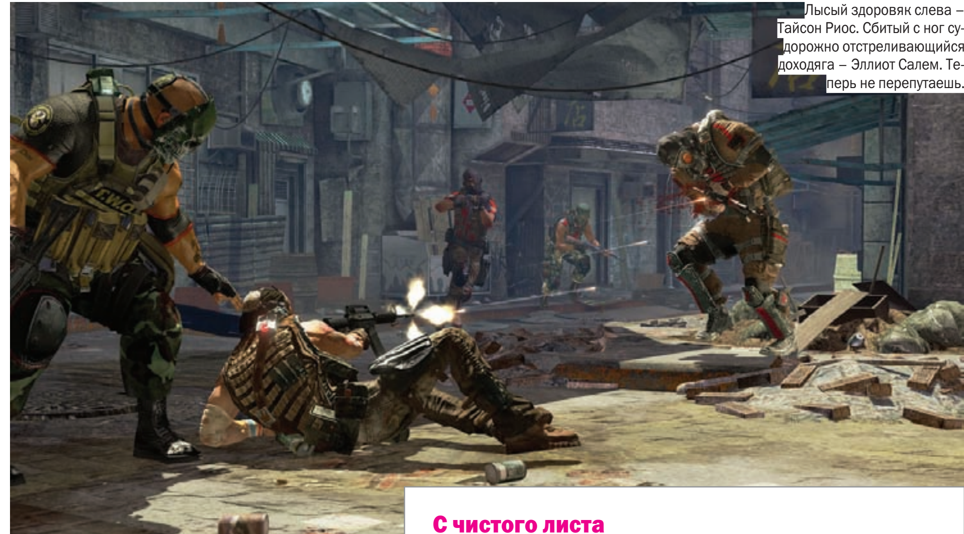
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Надеяться хочется на людскую сознательность: если уж EA со всей ответственностью подойдет к делу, то и опасаться нечего. Глядишь, увидим второе – подлинное – рождение жанра кооперативного шутера.

ния? Да с тех самых пор, как основали собственную корпорацию, «Трансконтинентальную Организацию» (TransWorld Organization), или попросту TWO, которая специализируется на решении чужих проблем исключительно насильственными методами. Дела шли в гору, задания успешно выполнялись, и отцы-основатели, чтобы не сидеть без дела и дабы размять кости (так и видим: Риос и Салем сидят в строгих костюмах шестьдесят второго размера и читают New Yorker), подрядились выполнить китайскую работенку. И выполнили бы. Да только в самый последний момент как снег на голову – внезапное нападение солдат неизвестной PMC (или «частной военной компании», если вы вдруг не играли в MGS4), которые в считанные часы берут под контроль большую часть города. Кто такие, зачем пожаловали – неизвестно, но так просто покинуть Шанхай главные герои теперь уже не смогут. Тут-то и начинается история выживания двух мужчин, запертых во враждебном полуразрушенном городе.

Как видите, теперь игра представляет собой не цепочку различных заданий в разных уголках мира, а цельное повествование, ограниченное одним местом действия и конкретным промежутком времени. Классицизм снова в моде? И Страшная Тайна тоже присутствует – она заключена в «сороковом дне». Название нового биологического оружия это или дата апокалипсиса, когда нацисты оседлают динозавров, разработчики не рассказывают. Тем интереснее дождаться релиза.

Но интригующей завязкой сюжетная часть не ограничится. Всю огнестрельную феерию создатели намереваются разбавлять скриптовыми сценами и многочисленными диалогами. Второе должно особенно порадовать фанатов Ao2, ведь и Салем, и Риос всегда любили сострить по любому поводу. Тон юмора, правда, станет чуть более дружелюбным, то есть «меньше похабщины, больше чернухи». И вступать в беседу наемники смогут не только друг с другом и с особо опасным злодеем, но и со спасенными заложниками. Заданий по их освобождению станет больше, но принудительно высвобождать гражданских нас уже никто не заставит. Более того, предусмотрены даже возможности, когда игрок не сможет помочь бедняге или сам «случайно» устранит заложника – это скажется на доступных репликах в диалогах. Спасаете всех плененных китайцев и дружески хлопаете их по плечу? Возможно, кто-то поделится скрытой информацией или укажет путь к тайнику с амуницией. Приставляете ко лбу каждого встреченного гражданского ствол? Заложники будут умолять своего похитителя пристрелить их раньше, чем до них доберетесь вы.

Кстати, оба боевых товарища теперь не ленятся поднимать свои разукрашенные искореженные маски словно забрало, чтобы утереть пот с лица и покрасоваться проработанной мимикой, когда камера берет крупный план. Главное виртуальному оператору теперь не ошибиться, потому что после событий первой части Салем стал ниже Риоса не только в видеороликах, но и в самой игре. Кажется, это и подразумевалось под «детальной проработкой персонажей».



Лысый здоровяк слева – Тайсон Риос. Сбитый с ног судорожно отстреливающийся доходяга – Эллиот Салем. Теперь не перепутаешь.

С чистого листа

Разработчики хотят сделать «Сороковой день» максимально отличной от оригинала игрой, поэтому для такого ответственного дела, как сочинение саундтрека, был нанят новый композитор – Тайлер Бэйтс. Вы наверняка слышали его оживленные опусы, когда ходили в кино на «300 спартанцев», римейк «Рассвета мертвецов» или недавних «Хранителей». Принимаясь за работу, он поставил перед собой цель: не сочинять вариации на основе уже существующего музыкального сопровождения (за авторством Тревора Морриса), а создать нечто совершенно новое. «Я не из тех парней, что приходят в новый проект и спокойно выдают что-то в стиле уже написанного до них. Я, честно, ни черта не знаю о предыдущем саундтреке. Что я знаю, так это что мы начинаем с чистого листа». Хороший подход, одобряем.



Внизу: Узкие шанхайские улочки и заявления разработчиков о широких тактических возможностях пока не очень уживаются в голове. Поверим на слово?

Right in Two

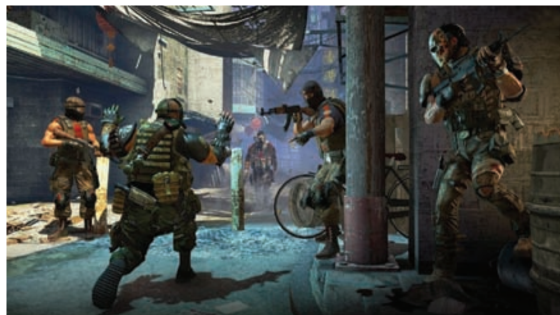
Но мы собрались не фильм смотреть, а в игру играть. И даже если все вышеизложенное разработчики выполнят на ура, а игровой процесс так и останется малоинтерактивным подобием Gears... новой популярности и больших продаж Army of Two уже не видать. EA Montreal и тут спешит с ворохом приятных известий, обещая больше, много больше возможностей для кооперативного взаимодействия и общих игровых деталей, разнообразящих весь процесс.

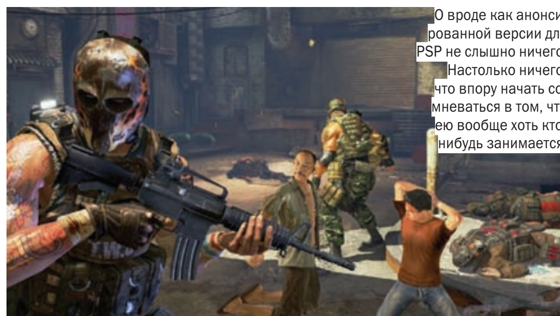
Слаженная работа боевого дуэта заключается в правильном распределении и исполнении ролей: один отвлекает на себя внимание врагов, второй обходит их с фланга и устраняет – аггрометр работает в 40th Day как часы. Правда, с фланга нынче лезть не всегда безопасно, поскольку, например, деревянные ящики или фанерные стены простреливаются за здорово живешь. В укрытия подопечный теперь ныряет более охотно – как во всех прочих шутерах. Вообще, судя по словам разработчиков, прятаться и вести себя тихо в сиквеле потребуется нередко, ведь за счет возросшей реалистичности и значительно

PS3
XBOX 360
PSP


Испещренные рытвинами площади, взрывы и стрельба на каждом углу, вражеские наемники в черно-красной униформе – в таких условиях и придется выживать.






О вроде как анонсированной версии для PSP не слышно ничего. Настолько ничего, что впору начать сомневаться в том, что ею вообще хоть кто-нибудь занимается.



улучшенного искусственного интеллекта противников (они даже на звуки теперь реагируют!), герои не смогут на счет раз уничтожить целую неприятельскую роту, по крайней мере, в лобовую. Как же быть? Позвольте проиллюстрировать: Салем с напарником продвигается по шанхайской улице и видит впереди пару неприятельских солдат, захвативших заложников. Отбросив первую пришедшую в голову идею с воплем кинуться на гадов, приказываем (или «предлагаем», если вы уже заранее настроились на кооператив) Риосу обойти цель с фланга, занять позицию и ждать приказа. Вытаскиваем винтовку, совмещаем прицел с головой противника, кладем палец на спусковой крючок, подаем напарнику знак и – хлоп! Слаженным залпом оба неприятеля повержены, заложники спасены. Причем это не так называемый co-op snipe (спецзадание на синхронную снайперскую стрельбу из первой части), а обычная игровая ситуация – ее можно попытаться решить разными способами.

Другой новый прием – «притворство». Если вас застали врасплох и уже чуть ли не в лицо тычут автоматом, не паникуйте: встаньте, поднимите руки, покажите, что вы безоружны, сделайте пару осторожных шагов к врагу, позвольте гаду подойти поближе – и резко выхватите пистолет. Пристрелить или использовать в качестве живого щита (теперь и в Ao2!) – выбор за вами. Кстати, приказать «сдаться» можно и напарнику – таким образом удобно выманивать особо надоедливых противников из укрытия на линию огня.

Изучив новые трюки, парочка не забыла и старые командные навыки: back-to-back отстрел, Overkill, когда один больнее стреляет, а второй быстрее бегает, вскарабкивание на уступы и подтягивание оставшегося внизу – все это по-прежнему в строю. А вот чего нам ожидать еще, разработчики молчат. Но определенно одним лишь этим список не ограничится.

И конечно же, будет больше оружия. Его в новой Army of Two обещают аж несколько десятков, а если припомнить здешнюю систему «обвесов», количество доступных вариантов увеличивается в прогрессии. С собой позволяют, как и раньше, таскать до трех стволов, но зато теперь ни Риос, ни Салем не брезгуют взять в руки оружие с поля боя, а после, когда обойма опустеет, выбрасывают трофей без сожаления.

А помните чудо-GPS систему, которая услужливо подсвечивала все интерактивные объекты и указывала путь к следующей цели? После обновления прошивки GPS 2.0 будет подсказывать возможное расположение врагов, удерживаемых заложников, а также сумеет дать совет, как лучше поступить в той или иной ситуации. Что-то похожее можно было наблюдать в Tomb Raider Underworld, где Лара вслух рассуждала, куда бы ей засунуть найденный ключ. Вдобавок теперь на карте можно оставлять специальные пометки, которые будут видны и для напарника. Отличный простор для тактики!

Вместо послесловия

Если собрать в голове всю доступную о 40th Day информацию, несложно увидеть, в каком направлении движется Army of Two – в направлении, максимально отличном от Gears of War. И то, что сериал старается найти свое лицо, действительно обнадеживает. Начните уже сегодня подыскивать напарника для кооперативной игры. **СИ**


Загадочная татуировка «Daya Con Dios». Может, кольщик ошибся, когда писал «Vaya Con Dios»? Конечно, вряд ли Риос любит бельгийский поп, но сама фразочка «С нами бог» – вполне в духе бравого вояки.

ВЫТАСКИВАЕМ ВИНТОВКУ, СОВМЕЩАЕМ ПРИЦЕЛ С ГОЛОВОЙ ПРОТИВНИКА, КЛАДЕМ ПАЛЕЦ НА СПУСКОВОЙ КРЮЧОК, ПОДАЕМ НАПАРНИКУ ЗНАК И – ХЛОП!

ЭТО ИНТЕРЕСНО



ИСТОРИЯ СИНГУЛЯРНОСТИ После четырехлетнего перерыва Raven Software, большие друзья id Software и создатели Quake 4, взялись за создание очередного шутера, на этот раз без всякого содействия со стороны id. План скрестить тоталитарную дистопию, детективное расследование и управление временем на манер «Принца Персии» представляется амбициозным. Интересно, что в Raven на этот раз решили не хранить верность движкам от id, а использовать ныне модный Unreal Engine 3.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ



ТЕКСТ

Владимир Иванов

PC
PS3
XBOX 360

Справа: В специально отведенных местах открываются порталы, ведущие сквозь время.

Внизу: Полупрозрачные мутанты существуют в нескольких временных потоках сразу. В них нет смысла стрелять, пули пройдут насквозь.



ДЕВЯНОСТО ДЕВЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ

На самом деле таинственный «элемент-99» правда существует – в этом можно убедиться, бросив взгляд на таблицу Менделеева. Он называется эйнштейний, в природе не встречается, крайне радиоактивен. Впервые был получен в 1952 году американскими физиками. Никакими таинственными свойствами по управлению временем, разумеется, не обладает.

› Singularity

Новая игра от Raven Software – это всегда событие. «Вороны» не делают шедевров, но каждый их шутер, от Heretic до Quake 4, – это высококачественная работа хороших профессионалов. В последние годы студия почти исчезла из поля зрения, отметившись лишь проходной RPG про марвеловских супергероев, но тем приятнее видеть, что старая гвардия возвращается в строй.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PS3
Жанр:
shooter.first-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Activision
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Raven Software
Количество игроков:
не объявлено
Дата выхода:
осень 2009 года
Онлайн:
www.singularity-thegame.com
Страна происхождения:
США

Сюжетная подоплека игры достаточно банальна – по версии разработчиков, в послевоенные годы в таблице Менделеева что-то поломалось и сталинские физики вместо положенного эйнштейния открыли совершенно другое вещество, которому дали поразительно оригинальное название «элемент-99». Девяносто девятый оказался неиссякаемым источником энергии, и советская экономика (а также военная промышленность) расцвела пышным цветом.

Правда, по опасности для человеческого организма элемент-99 был страшнее плутония, но такие мелочи никогда не останавливали вождя народов, и маленький остров у побережья Камчатки вскоре превратился в огромную электростанцию, а по совместительству – в полигон для испытаний тайного оружия. Работали там исключительно добровольцы, но в секретных документах КГБ остров почему-то получил название «Каторга-12».

В конце 1950 года на острове прошло первое испытание новой бомбы на основе элемента-99. Результат был так ужасен, что Сталин от потрясения умер, а перед смертью распорядился стереть «Каторгу-12» со всех карт СССР.

Прошло более полувека, и только в 2010 году американцы наконец заинтересовались тем, что же происходило шестьдесят лет назад на секретной советской базе. В район карантинного острова был выслан самолет высотной разведки, который немедленно потерпел крушение, а пилот чудом спасся и выбрался на берег «Каторги-12», как водится, с одним пистолетиком и 100% жизни. За него нам и предстоит играть.

Казалось бы, чего хорошего можно ждать от такой адской клюквы? Но, как это ни странно звучит, игра обещает много серьезных и интересных новинок, каких не встретишь в рядовом шутере. Ведь испытания бомбы-99 нарушили саму структуру времени на острове и в его окрестностях, а большая часть игры связана именно с управлением временем.

Время убивать

«Каторга-12» вовсе не безлюдна. Ткань времени разорвана, и потому здесь кишат войска НКВД из 1950 года вперемешку с загадочными спецназовцами из современности, а также мутантами, пострадавшими от излучения элемента-99, и другими загадочными монстрами. По всем канонам жанра, для борьбы с ними герой вскоре набирает солидный арсенал огнестрела, но намного эффективнее (и интереснее!) использовать найденный в секретной лаборатории прибор TMD, позволяющий манипулировать временем.

Хотите состарить врага? Без проблем, от касания невидимого луча человек на глазах дряхлеет, и от него остается лишь кучка пожелтевших костей. А если наоборот? Можно и наоборот, взрослый мужчина за несколько мгновений превращается в младенца и растекается лужей протоплазмы. И это далеко не все (полный список возможностей TMD см. во врезке).

Дальше – больше. Беспощадному времени подвластны не только противники, но почти любой предмет на острове. Разработчики утверждают, что половину игры мы будем уничтожать врагов, а половину – решать загадки при помощи TMD, от самых простеньких до весьма замысловатых. Например, к запертому дверному замку вовсе не обязательно искать ключ – достаточно «состарить» дверь, и дубовые доски рассыплются в труху. Не можете забраться на высокий уступ? Придется сообразить, что неприметная кучка ржавых обломков полвека назад была железной бочкой, и обратный ход времени восстановит ее.

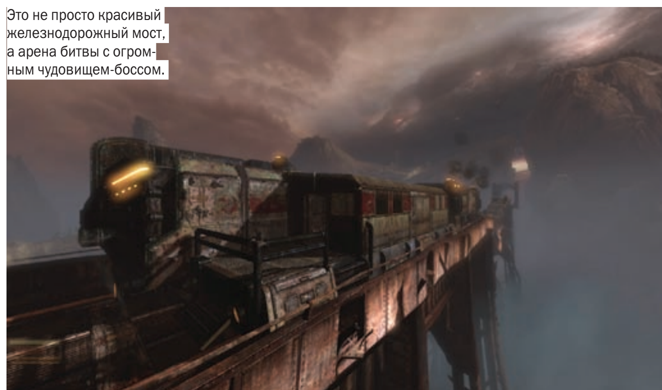
Разумеется, мир Singularity не является полностью интерактивным, но число управляемых объектов в нем достаточно велико, чтобы у игрока не возникало желания «найти в комнате активную точку, воздействовать на нее TMD, повторить». По степени свободы разработчики сравнивают свое творение с Bioshock и приводят примеры типа «обрушить потолок на голову врага» или «замедлить тикающий таймер на бомбе». А если на

КРАТКО ОБ ИГРЕ

ЧТО ЗНАЕМ? Альтернативная история, 2010 год, тоталитарный Советский Союз, холодная война, манипуляции со временем, правительственные заговоры. И, разумеется, геймплей от Raven Software – а это не пустые слова.

ЧЕГО БОИМСЯ? Проект еще далек от финальной стадии, поэтому многообещающий шутер вполне может оказаться всего лишь середнячком а-ля TimeShift. А один TimeShift у нас уже есть…

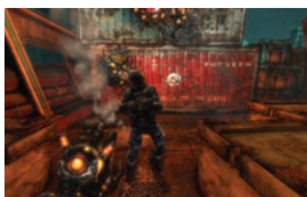
НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Если разработчики не подведут и сумеют реализовать обещанный коктейль из перестрелок с головоломками, основанными на управлении временем, – нас может ждать весьма необычная игра.


Это не просто красивый железнодорожный мост, а арена битвы с огромным чудовищем-боссом.



Вверху: Архитектура в игре не очень похожа на классическую советскую, но разработчики не теряются – они в изобилии расставляют по уровням серпы с молотами и развешивают красные флаги.

Небольшой временной сдвиг – и злобный спецназовец на глазах изумленной публики превращается в высохший скелет, а потом просто в кучку костей.







героя прыгает хроноклещ (местное насекомое, один укус которого мгновенно превращает человека в дряхлого старика или младенца), его можно «заморозить» в полете и швырнуть в лицо ничего не подозревающему чекисту. Аплодисменты.

Меж двух времен

Путешествия во времени – очень опасная тема для любого произведения. Если герой умеет манипулировать этой формой материи, возникает желание поинтересоваться у его создателей тем, почему бы ему, например, не отправиться в 1889 год и не придушить в колыбельке новорожденного Шикльгрубера? Ну или хотя бы не вернуться на пару часов назад, в момент, предшествующий падению самолета, и аккуратно облететь опасный участок острова?

Разработчики Singularity честно постарались исключить саму возможность возникновения подобных вопросов, постулировав, что наш подопечный может перемещаться только между 2010 и 1950 годами. Наиболее заковыристые головоломки основаны именно на взаимодействии этих временных точек. Например, если путь преграждает огромная ржавая емкость для хранения бензина, то имеет смысл отправиться в прошлое и взорвать ее – ведь тогда она была полна горючей жидкости. Правда, по возвращении в настоящее мы обнаружим, что где-то в другой части уровня отключился механизм, который некогда работал на бензине из взорванной цистерны, а это значит, что снова надо открыть портал в 1950 год и там найти альтернативный источник питания…

Кроме того, разработчики намекают на огромных боссов, существующих в нескольких временных потоках сразу. Трудно представить, в какой невероятный гибрид квеста и шутера может в умелых руках превратиться сражение с таким чудовищем…

А еще, по задумке авторов Singularity, путешествуя в сталинскую эпоху и обратно, мы раскроем все тайны острова «Каторга-12» и узнаем о трагической судьбе ученых, открывших элемент-99. Но право, кто играет в шутеры ради драматического сюжета? Лучше бы геймеру дали возможность оживить Сталина и сразиться с ним на самурайских катанах.

Время покажет

Итак, Raven Software возвращается с новой игрой, которая при грамотном подходе к разработке может вырасти в уникальное сочетание шутера и приключения, наподобие Metroid Prime, а вопиюще китчевый сюжет обещает не раз вызвать улыбку. К сожалению, до выхода игры еще далеко, а аппарата TMD у нас при себе нет, поэтому будем просто надеяться на лучшее и пожелаем разработчикам удачи. **СИ**


При помощи специального фонарика можно увидеть тени людей, которые жили здесь много лет назад.

ВРЕМЯ, ВПЕРЕД!

Устройство TMD (Time Manipulation Device) обладает четырьмя основными функциями:

«Время, вперед!» за секунды превращает человека в суповой набор, железные двери в ржавую пыль, а доски – в труху.

«Время, назад!» выполняет ровно обратную функцию. С ее помощью можно починить давно сломанный механизм, восстановить разрушенное здание, а люди… люди под действием этой силы почему-то превращаются в бесформенную жижу.

«Пауза» останавливает течение времени вокруг выбранного предмета и позволяет свободно перемещать его по воздуху. Что может быть приятнее, чем «заморозить» брошенную в тебя гранату, положить ее под ноги противнику и восстановить ход времени?

«Импульс», наподобие гравитационной пушки из Half-Life 2, позволяет швыряться мелкими предметами. Как эта функция связана с ходом времени, нам не очень понятно, но в ее эффективности сомневаться не приходится.

Кроме того, у игрока имеется специальный фонарик Chronolight, подсвечивающий предметы и надписи из прошлого или будущего.

ЭТО ИНТЕРЕСНО

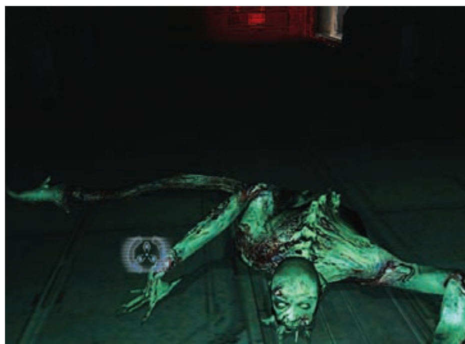


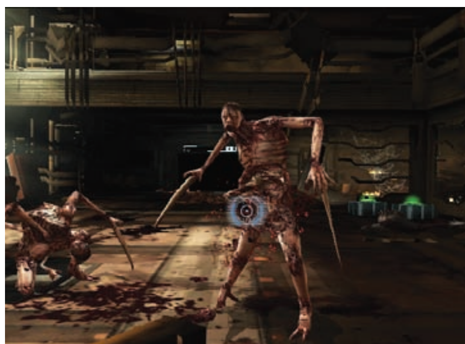
ВСЕЛЕННАЯ РАСШИРЯЕТСЯ Перед тем как отправить Dead Space в свободное плавание, издательство Electronic Arts старательно подготовило почву для запуска, желая привлечь к проекту внимание как можно более широкой аудитории. С марта 2008 года началась публикация серии комиксов, а в октябре 2008 года на DVD и Blu-ray выпустили анимационный фильм Dead Space: Downfall. Несколько раньше, в августе, начал функционировать интерактивный веб-сайт, где посетителям также предлагалась возможность приобщиться к миру игры.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Wii
Жанр: rail.shooter.sci-fi. horror
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Redwood Shores
Количество игроков: не объявлено
Дата выхода: конец 2009 года
Онлайн: www.ea.com
Страна происхождения: США





Вверху: Среди заявленных особенностей Dead Space: Extraction – возможность совместного прохождения. Интересно, представят ли второго героя сюжетно?

Внизу: Чего-чего, а красоты и обаяния некроморфам художники добавлять явно не намерены.

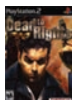
Dead Space: Extraction

ЧТО ЗНАЕМ? О предполагаемой (и неизбежной) Dead Space 2 у нас еще наверняка будет повод поговорить в ближайшем будущем, пока же обратим внимание на проект несколько менее амбициозный, но довольно любопытный – недавно анонсированную Dead Space: Extraction для Nintendo Wii. Как это часто случается в последнее время с «эксклюзивами» для данной консоли, игра стоит несколько в стороне от ближайших родственников, с которыми ее будут объединять общая вселенная, отдельные персонажи и уже хорошо знакомые противники – появившиеся из глубин космоса некроморфы. А вот с точки зрения жанра Extraction при ближайшем рассмотрении оказывается ничем иным, как рельсовым шутером – мы-то подобные концепции по самонадеянности считали почти вымершими, однако, благодаря Nintendo Wii в целом и Resident Evil: Umbrella Chronicles в частности, они в последние месяцы буквально на глазах обретают второе дыхание. Управление в Extraction будет заточено под Wii-пульт, главным героем обещают сделать некую безымянную пока даму, а сюжет пролет еще немного света на события, предшествовавшие прибытию на борт «Исимуры» небезызвестного Исаака Кларка.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неудобного управления, невнятной графики и бессвязного сюжета, который вдруг не впишется в достаточно узкие пространственно-временные рамки, заданные игрой-предшественницей.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На новых – и желательно интересных – персонажей, очередные подробности о том, каким образом некроморфы получили путевку в жизнь, и неповторимую атмосферу оригинальной Dead Space.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



РОДОСЛОВНАЯ Изначально Dead to Rights была «японским ответом» на Max Payne. Суровый коп с напарником-псом кулаком и пистолетом насаждал правосудие на улицах, в клубах и насквозь коррумпированных офисах, спасал девушку и убивал бандитов – все как всегда. Изощренные способы отобрать у противника оружие стали главной козырной картой игры. Потом вышла вторая часть, в которой авторы не нашли, чем прикрыть геймплейный срам, и были сдержанно осмеяны критиками. PSP-дебют Dead to Rights: Reckoning мало чем отличался от второй части, и о неплохом, но невезучем сериале забыли на долгие четыре года.

ЗАСЛУЖИВАЕТ ВНИМАНИЯ

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Xbox 360, PlayStation 3
Жанр: shooter.third-person
Зарубежный издатель: Namco Bandai
Российский дистрибьютор: не объявлено
Разработчик: Volatile Games
Количество игроков: 1
Дата выхода: 2009 год
Онлайн: www.deadtorights.com
Страна происхождения: Великобритания



Вверху: Джек расправляется с двумя бандитами-близнецами. Драки «все на Слейта» будут не редкость.



Вверху: Кровожадный, жестокий пес Шадоу с задумчивым взглядом вгрызается в горло преступности.

Dead to Rights: Retribution

ЧТО ЗНАЕМ? Namco Bandai заглянула в закрома и, увидав подпортившийся Dead to Rights, решила скорее пустить в дело мстительного копа и его собаку. Хотя формально игр с их участием вышло три, попытку реабилитироваться в глазах публики Джек Слейт получает только сейчас, после анонса Retribution, которая якобы станет «новым стартом сериала». Вряд ли Namco возлагает большие надежды на перезапуск, но все же обильно завлекает игроков громкими обещаниями. Перво-наперво, нас ждет нео-нуарная сюжетная линия, «детально раскрывающая полицейскую драму». Далее – взрывной коктейль из перестрелок а-ля Gears of War и рукопашного боя. Памятные разоружения, в процессе которых ломаются все или большая часть конечностей противника, никуда не денутся. И ведь стрелять из-за укрытий вслепую и демонстрировать кунг-фу – не единственное, чем предстоит заниматься в Retribution. Роль Шэдоу, озлобленного пса с острым нюхом на несправедливость, будет расширена: он станет играбельным персонажем и сможет проникать в те труднодоступные преступные уголки, куда нет ходу даже Джеку. Предстанет ли Шэдоу лишь «аксессуаром», вроде Mk.II из MGS4, или получит собственные уровни – пока неизвестно. А вот «матричные» прыжки и замедление времени, судя по всему, канули в лету. Уже не модно.

ЧЕГО БОИМСЯ? Неопытные разработчики вполне могут дать сериалу плохой старт. А в боевиках второго сорта недостатка никогда не было.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Хочется в финальной Dead to Rights увидеть брутальный микс из стрельбы и рукопашного боя, в одинаковой степени увлекательный и разнообразный. И чтобы собака была как живая.

ЭТО ИНТЕРЕСНО



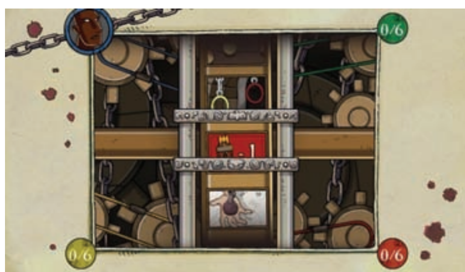
СТРАШНАЯ ИСТОРИЯ Терри Дири, создатель Horrible Histories, для привлечения подросткового интереса в своих трудах пристальное внимание уделяет «всему нетривиальному, необычному, жестокому и неприятному в истории». Потому и книги его называются «Безжалостные римляне», «Кельты-горлорезы», «Злодейские викторианцы» и т.п. При этом ничего по-настоящему жестокого и страшного (читай: правдивого) в Horrible Histories нет – это просто очередной маркетинговый трюк. Равно как и то, что в оригинальных названиях слова начинаются с одинаковых букв.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii, DS, PC
Жанр:
adventure/special.party_game
Зарубежный издатель:
Slitherine Software
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Virtual Identity
Количество игроков:
до 4
Дата выхода:
май 2009 года
Онлайн:
www.horrible-histories.co.uk
Страна происхождения:
Великобритания



Вверху: Свободно перемещаться по Риму не разрешают. Оно и правильно – главный герой-то раб.



Вверху: Одна из мини-игр. Что тут делать, непонятно: разработчики упорно молчат.

Horrible Histories: Ruthless Romans

ЧТО ЗНАЕМ? Каких только талантов земля не родит. Взять хоть Тэрри Дири: британец 1946 года рождения сперва увлекался актерским ремеслом, потом режиссурой спектаклей, а закончил тем, что пишет сегодня исторические книги для детей среднего и старшего школьного возраста. Помогает ему в этом хорошем деле иллюстратор Мартин Браун, чей приятный художественный стиль лег в основу визуального оформления новой игры Horrible Histories: Ruthless Romans. Доступная информация все еще несколько абстрактна, но известно, например, что в основе геймплея – сплав сюжетно-ориентированного приключения и целого сборника мини-игр (их тут около трех десятков). При поддержке «книжных» творцов разработчики собираются поведать напряженную историю о гладиаторе Рассимусе, который жаждет стать полноправным гражданином Рима. И вот так, закрашивая силуэты гладиусов, кидаясь стилусом в чучела и изредка участвуя в гладиаторских боях, раб день за днем приближается к обретению желанного социального статуса. Интерактивная Horrible Histories, как и книжки, ориентирована все на ту же «школьную» аудиторию, так что повторения брутальной Shadow of Rome даже и не ждите. Но если мир получит хорошую party-игру, мы тоже останемся очень довольны.

ЧЕГО БОИМСЯ? Обычных жанровых болезней, выкашивающих всех последователей Mario Party, а именно – скучных и вымученных мини-игр с плохим управлением.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? На увлекательное историческое приключение с тридцатью способами хорошо провести время. Большего и не требуется.

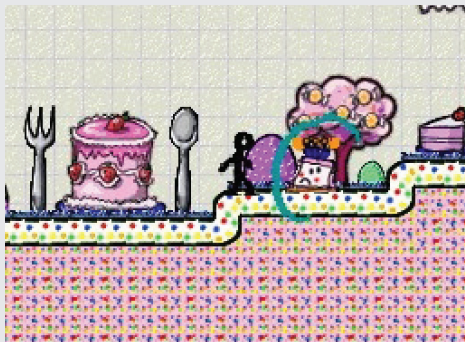
ЭТО ИНТЕРЕСНО

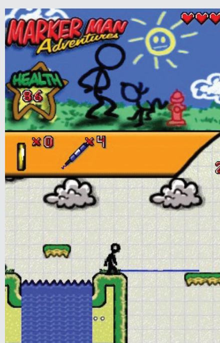


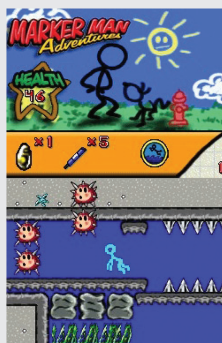
ДОСКА ПОЧЕТА Majesco сейчас переживает не лучшие времена: все разрекламированные хиты оказались далеки от совершенства, а мыльный пузырь Advent Rising лопнул, не оставив в памяти и следа. А как они загубили Psychonauts… Истории этого увядания в «СИ» даже была посвящена отдельная статья. Никаких козырей в рукаве издательства не осталось, и теперь список релизов Majesco состоит из Cake Mania, Zoo Hospital и прочих подобных игр, о которых мы стараемся не писать.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action.platform/special.puzzle.action
Зарубежный издатель:
Majesco
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Glyphic Entertainment
Количество игроков:
1
Дата выхода:
июнь 2009 года (США)
Онлайн:
www.majescoentertainment.com/games/nintendo-ds/marker-man-adventures
Страна происхождения:
США







Слева: Верхний экран задействован для отображения полезной информации вроде состояния здоровья и количества собранных бонусов.

Справа: Ожидаются и подводные участки, и даже уровни в открытом космосе.

Marker Man Adventures

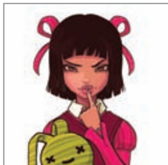
ЧТО ЗНАЕМ? Издательство Majesco анонсировало Marker Man Adventures еще летом прошлого года, и с тех пор об игре ничего не было слышно. Сегодня, когда до релиза осталось не так много времени, неплохо бы вспомнить, что же это за игра. Судя по громким обещаниям, ждет нас аж сто семьдесят этапов (хотя в момент анонса речь шла о «всего лишь» ста пятидесяти), три уровня сложности и множество часов физико-карандашного удовольствия. Геймплейная основа – незамысловатый пазл-платформер, где игроку, полагаясь на смекалку и виртуозное владение стилусом, требуется провести подопечного персонажа из точки А в точку Б. Сделаете это сто семьдесят раз, и главный герой найдет свою пропавшую собаку – сюжет, как и полагается в пазлах, здесь довольно схематичен. Этим словом, впрочем, можно охарактеризовать буквально каждый элемент игры: рисуя схематичные фигуры, вроде квадратов, кругов и треугольников, вы помогаете схематичному герою преодолевать схематичные уровни. Единственное, что здесь предельно реалистично, – это физика. Получиться, судя по всему, должно нечто вроде Crayon Physics Deluxe, только в другой стилистике и больше похожее на классический платформер.

ЧЕГО БОИМСЯ? Однообразия, низкой сложности и недостаточно оригинальных задачек, которые могут зарубить идею на корню. Ведь тогда без малого две сотни уровней уже предстанут недостатком, а не достоинством.

НА ЧТО НАДЕЕМСЯ? Что для решения хваленых «физических» головоломок все же потребуется изрядно пошевелить извилинами.

Аналитика

Игровая индустрия глазами наших экспертов


Наталья Одинцова

В свое время у меня рука не поднялась выставить The Last Remnant меньше, чем семь баллов, хотя нашлись и те, кто не смог простить диковинной полу-RPG от Square Enix многочисленные технические огрехи вроде бесконечных подгрузок графики во время битв. Как ни удивительно, на родине новинку приняли куда благосклонней: журнал Famitsu оценил сагу о Ремнантах в 38 баллов из 40 возможных (хотя, скажем, в случае с Dirge of Cerberus сотрудники Famitsu были солидарны с западными журналистами). По мнению Хироси Такая, руководившего разработкой The Last Remnant, его соотечественники проявили куда большее снисхождение к игре, чем стоило бы. Как он предположил, в Японии новинки обозревают, исходя из того, придутся ли они по душе большинству поклонников жанра или нет, на Западе же журналисты больше полагаются на личные вкусы. Вот и вышло, что The Last Remnant – почти идеальная игра для потомков самураев.

Главные люди индустрии

Что сейчас делает...



Хидео Кодзима
создатель MetaL Gear
Ездит по западным игровым компаниям и изучает их опыт. К чему бы?



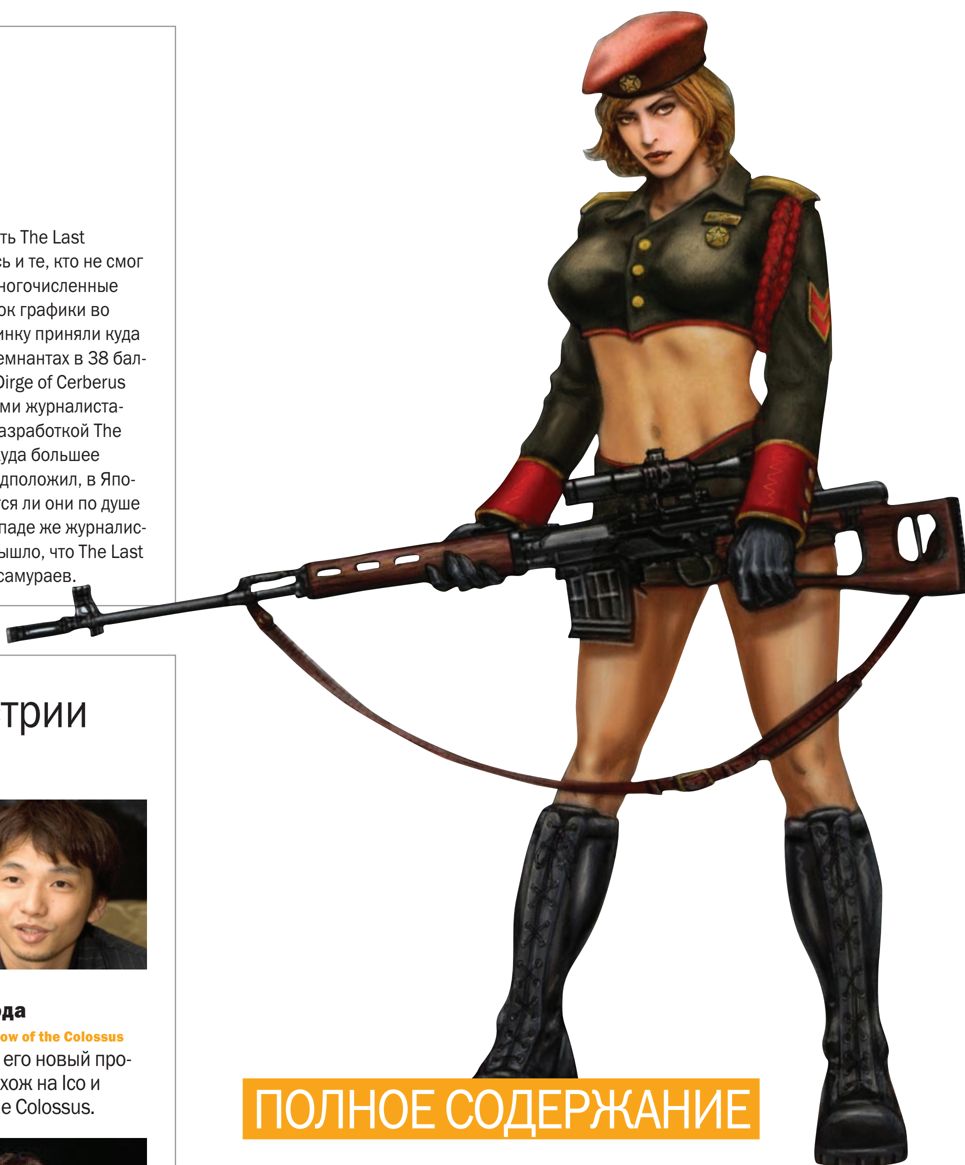
Фумито Уэда
создатель Shadow of the Colossus
Говорит, что его новый проект очень похож на Ico и Shadow of the Colossus.



Дмитрий Гусаров
создатель King's Bounty: Легенды о рыцаре
Принимает поздравления после релиза «Принцессы».



Хиронобу Сакагути
создатель Final Fantasy
Надеется, что Microsoft выделит ему денег на проект Blue Dragon 2.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Спец

Авторская колонка

Смотрите также



Аналитика на DVD
Репортажи с выставок и интервью с лидерами индустрии



Аналитика онлайн
Подробные статьи на злободневные темы на Gameland.ru



Аналитика на TV
Смотрите передачи «В фокусе» и «Темы недели» на Gameland.TV



Хит-парад Великобритании

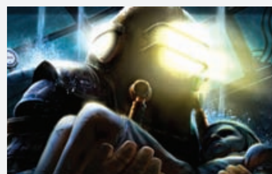
1	Resident Evil 5	Capcom
2	Wii Fit	Nintendo
3	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo
4	WWE: Legends of Wrestlemania	THQ
5	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft
6	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Rockstar
7	Street Fighter IV	Capcom
8	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
9	FIFA 09	Electronic Arts
10	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard

Хит-парад Японии

1	Warriors Orochi Z	Koei	PS3
2	BioHazard 5	Capcom	PS3
3	Rittai Picross	Nintendo	DS
4	Mario & Luigi 3	Nintendo	DS
5	Dynasty Warriors Multi Raid	Koei	PSP
6	New Play Control! Pikmin 2	Nintendo	Wii
7	Yakuza 3!	Sega	PS3
8	Star Ocean 4: The Last Hope	Sega	DS
9	Wii Fit	Nintendo	Wii
10	Monster Hunter Portable 2nd G	Capcom	PSP

События прошлых лет

Год назад
EA раскрывает первые подробности о The Sims 3, Take-Two анонсирует BioShock 2, а id Software считает, что эра PC как игровой платформы прошла.



Пять лет назад
Реити Хасегава из SCE сетует, что японский игровой рынок переживает трудные времена, а EA советует настороженно относится к NextGen консолям.



Семь лет назад
Студия Black Isle получает многолетнюю лицензию на сериал Baldur's Gate, а компания DMA Design, создавшая GTA, становится частью Rockstar Games.



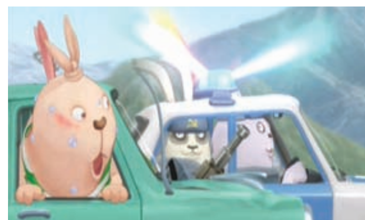


Новые темы



Образы русских персонажей в индустрии электронных развлечений
Русские в компьютерных играх – это всегда весело и немного стыдно. Но мы отыскали несколько «наших» героев, за которых точно не придется краснеть.

Читайте на странице 28



Россия десу: наша родина глазами японских аниматоров
Зайцы-заключенные, сибирские самураи, старушки с бассетами, придворные зомби – вот кто населяет анимешную Россию.

Читайте на странице 58



Nintendo DSi
В 2006-м Nintendo выпустила обновленную версию двухэкранной консоли – DS lite. Став внешне привлекательной, DS вмиг взобралась на вершину консольных чартов. А в DSi, третьей инкарнации популярного хэндхелда, изменения коснулись не столько формы, сколько содержания.

Читайте на странице 64



Кирилл
Перевозчиков

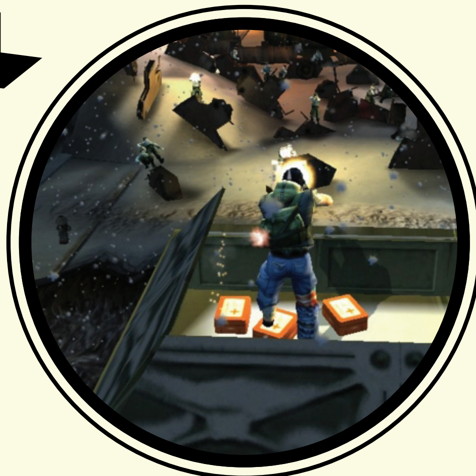


IN SOVIET RUSSIA

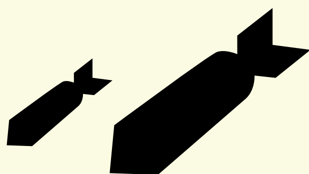
Образы русских персонажей в индустрии электронных развлечений



Русские в компьютерных играх – это всегда весело и немного стыдно. Жуткий акцент, недельная щетина, неистребимый запах перегара и шапка-ушанка – все это, конечно, уходит в прошлое, но представления западных разработчиков о России по-прежнему архаичны. Виной тому как зарубежный кинематограф, кормивший «развесистой клюквой» не одно поколение, так и мы сами – все помнят «железный занавес», который рухнул не так уж и давно, и тотальную информационную изоляцию. Увы, с развалом СССР ничего толком не изменилось: сейчас многие западные СМИ активно обыгрывают отрицательный образ «Царя Владимира из КГБ» и рассказывают про «плохих русских»: дескать, на суверенитет посягаем, газ жалеем и водку пьем. Все это, разумеется, находит свое отражение и в цифровых развлечениях: в недавних Tom Clancy's EndWar и World in Conflict наши соотечественники вновь выступают в роли агрессоров, а сценаристы опять придумывают злодеев со славянскими фамилиями. Однако в этом материале мы решили вспомнить лучших русских персонажей – и найти тех, за которых действительно не стыдно.



01



Andrew Ryan

Игра: BioShock



Эндрю Райан не так прост, как может показаться на первый взгляд. Он не антигерой в полном смысле этого слова, скорее несчастный гений, оставшийся наедине со своим извращенным, потерпевшим крах творением. Создатель великолепной, блистательной утопии Rapture, он вряд ли мог представить, во что выльется весь этот подводный коммунизм на генетических стероидах. В своих разговорах с главным героем он осторожно пытается понять, кто же его собеседник – американский шпион или «волк из КГБ». Сам Райан – советский эмигрант, его семью расстреляли с формулировкой «за измену Родине». С этим он так и не смог смириться и переехал в Америку в поисках лучшей жизни. Однако быстро разочаровался и в «американской мечте». Примерно тогда он и придумал свой знаменитый термин «паразит», и родилась идея подводного города, где соберутся лучшие умы мира и будут строить новую жизнь. Андрея очень хочется рвать на цитаты: сценаристы 2K Boston (Irrational Games в гриме) написали монологи, от которых появляются мурашки по коже и волосы встают дыбом – вещество Adam и биороботы в ржавых скафандрах здесь совершенно ни при чем.

Избранная цитата: «The Marxist Revolution simply traded one lie for another. Instead of one man, the Czar, owning the work of all the people, all the people owned the work of all of the people».



02

Doctor Boskonovitch

Игра: сериал Tekken



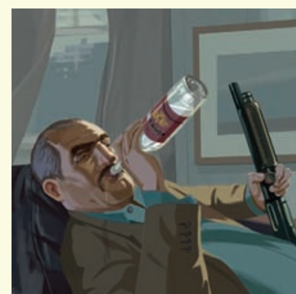


96-летний старичок Гэппэтто Босконович (Geppetto Boskonovitch) давно прописался в играх со словом Tekken в названии. Биография богатейшая: ведущий ученый СССР, он уже в 12 лет собрал свою первую баллистическую ракету дальнего действия, потом погрузился в эксперименты по клонированию и конструированию жутких андроидов (например, металлического персонажа Jack). Как-то раз он напоил зеленой радиоактивной гадостью лабораторную крысу, за что поплатился разрушением особняка (крыса стала титанических размеров и обиделась), а также множественными исками по поводу жестокого обращения с животными. С тех пор доктор проводит генетические эксперименты над собой и бойцами Tekken, чтобы отомстить крысе и создать морозильную камеру, спасающую от смерти (мы серьезно). Увлекается шахматами и водкой.



GTA4

«You want capitalism? You've got capitalism!» – заливается приглашенная диджейка Руслана на волнах радиостанции Vladivostok FM. Про GTA4 не упоминать даже как-то неудобно: настолько тут все по-настоящему, настолько смешно и знакомо. Демиурги из Rockstar подняли огромный культурологический пласт: пригласили актеров, консультантов, российских эмигрантов и просто-напросто создали самую правдоподобную в мире «русскую тему» в истории электрических видеоигр. Здесь самые убедительные герои, самый чистый русский мат и «Группа крови на рукаве» в автомагнитоле, снимающая абсолютно все вопросы к саундтреку. Когда криминальный авторитет Влад Глебов посреди разговора кричит в мобильник на русском языке: «ЗАЧЕМ ЕСТЬ КАПУСТУ, ЕСЛИ ЕСТЬ КАРТОШКА», у всех присутствующих происходит множественный культурный шок – и дело, конечно, не во фразе (она-то как раз дурацкая), а в контексте. GTA4 настолько близка к постсоветскому менталитету, что мы понимаем ее с полуслова. Другое дело, в таком мире нет места для положительных героев. Даже «славянский пацан» Нико Беллик – гнусный убийца с очень ущербными моральными ценностями, который если вызывает какую-то симпатию, то очень эпизодически. Так что извините, больше ни слова о GTA4. Мы тут про хороших парней пишем.





03



Sergeant Reznov

Игра: Call of Duty: World at War

«Русские» уровни в Call of Duty: World at War – как глоток свежего воздуха. И дело здесь не в том, что дым отечества нам сладок и приятен: отбивать Сталинград и водружать красное знамя на Рейхстаг во второй раз – это все-таки повторение пройденного. Просто именно здесь мы встречаем харизматичного командира Резнова. Познакомившись с сержантом в руинах Сталинграда, мы (в роли рядового Дмитрия Петренко) пройдем бок о бок с ним огонь, воду и медные трубы – до самого конца, до Берлина. Резнов – невероятно правдоподобный персонаж, за которого хочется простить разработчикам из Treyarch любые изъяны игры и поставить их на один пьедестал с мастерами из Infinity Ward. Наш командир уверен в победе, он патриотичен до слез, он готов биться до последней капли крови. Резнова озвучивает Гарри Олдмэн, и это одна из его лучших ролей вдали от большого экрана: хотя бы потому, что узнать его голос, слушая ревущего русского, решительно невозможно.

***Избранная цитата:** «The mudak in the car is General Heinrich Amsel… Svoloch almost got me».*





04

Father Grigori

Игра: Half-Life 2

Отец Григорий – один из самых ярких второстепенных персонажей Half-Life 2. Этот, по всей видимости, армянского происхождения православный священник искренне считает охедкрабленных зомби своей обезумевшей паствой: читает им молитвы, отпускает грехи и отправляет прямиком в чистилище с помощью дробовика «Аннабель». Мы встречаемся и прощаемся с персонажем в Рейвенхольме – мертвом во всех смыслах городе, где выжил и ведет сопротивление только один человек. Образ слегка неуравновешенного священника вполне очевидно списан с Григория Распутина, даже модель персонажа называется mad monk, явная отсылка к американскому фильму «Григорий Распутин – сумасшедший монах», где главную роль сыграл заслуженный саруман сэр Кристофер Ли (86 лет, если что). Еще отец Григорий подозрительно похож на малоизвестного артиста Владимира Епископяна, но это уже не так интересно.

Избранная цитата:** «I pray do never turn away thy light, give heed to me, and spring thy traps upon mine enemies, when I cry out to thee!» **(одна из 22 молитв отца Григория)

05



Zangief

Игра: сериал Street Fighter

Медведеподобный Зангиев – последняя надежда Советского Союза в серии игр Street Fighter. Прошедший серьезную подготовку в Сибири (по утверждению разработчиков, тренировался он на белых медведях, отсюда и жуткие шрамы), он защищает честь своей страны и лично президента Горбачева – в одной из концовок Street Fighter 2 президент прилетает на вертолете и после короткой речи начинает отплясывать с Зангиевым гопака, солируя на фоне кордебалета невозмутимых спецагентов КГБ. С каждой игрой серии к образу Зангиева добавлялись интересные нюансы: в одном комбо боец надевал тулуп с шапкой-ушанкой и начинал плясать без пяти минут Боевой Гопак, но это еще ладно. Фанаты Зангиева постоянно жрут водку, а еще у него самый мощный прием в игре: изначально для его выполнения нужно было прокрутить джойстик по кругу и, тщательно выверив время, нажать на «удар». В Интернете шутят, что Зангиев лично знаком с Владимиром Путиным и учит его дзюдо. Еще Зангиев бородат. Как подмечают англичане, «You can't spell BEARD without B-E-A-R».

Избранная цитата: «Mr. President, you dance very well!»

06



Nikolai «Sledge» Sledjonovitch

Игра: Quake 4

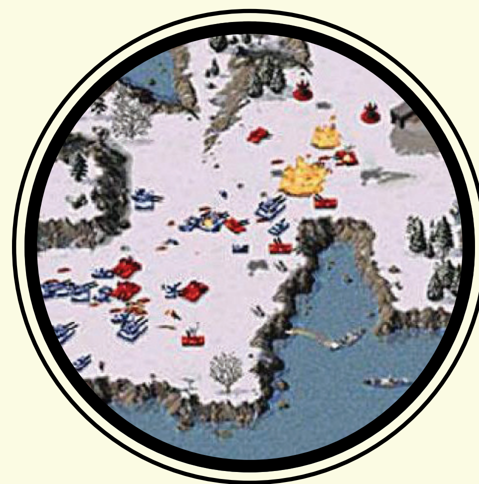
Коленька Следжонович – простой русский пацан, выросший в колхозе. Сын олимпийского чемпиона по тяжелой атлетике, он мечтал поступить на химфак (как вы, наверное, заметили, разработчики из Raven Software очень последовательны в биографиях своих персонажей), но почему-то пошел в десантные войска. Ну а потом закрутилось: строгги эти чертовы, Галактика в опасности, делать нечего – надо воевать. Николай попал в отделение «Носорог» по чистой случайности: там ему незамедлительно дали прозвище «Кувалда» (англ. «Sledge»), там он и обрел свою странную фамилию, о настоящей же история умалчивает. Ходят слухи, что Коля в одиночку завалил строгга голыми руками – правда, после этого провалялся три недели в больнице. Следж весит 109 килограмм при росте 191 сантиметр, неразговорчив и очень чувствителен. Темными инопланетными вечерами он очень скучает по своей исторической родине – криминальному городу Санкт-Петербургу.

Избранная цитата: «May I be the first to say, you look like shit». (после превращения главного героя в строгга)

Tsar's Quest

В импровизированной номинации «special guest» у нас побеждает Dragon Quest IV – знаковая JRPG, вышедшая в незапамятные времена, но вот недавно обретшая симпатичный римейк для Nintendo DS. Там, помимо того, что персонажей зовут Tsarevna Alena, Tsar Stepan, Kyril и, внимание, Borya, есть еще замечательное государство Tsarstvo Zamoksva, где по-английски говорят с жутким акцентом, а вместо утвердительного ответа сообщают почему-то «dah!». В игре достаточно странно распределены роли. Так, хрупкая Алена представляет класс Fighter, мой тезка Кирилл – целитель, а персонаж с чудесным именем Боря – маг, метающий молнии. Но тем игра и хороша, что вся эта несуразность здорово поднимает настроение.





07



Iosif Vissarionovich Stalin

Игра: сериал Red Alert

Как это ни парадоксально, редалертовский Сталин больше всего похож на свой реальный прообраз, правда, со знатной порцией безумия. Иосиф Виссарионович только за одну видеовставку четырежды грозится нас расстрелять, нежно и драматично ломает шею советнику Кукову (который неосторожно предложил во всех бедах винить генерала-игрока), а потом приглашает девушку Надю из НКВД на «приватный брифинг» (дальше действие продолжается натурально в постели). Еще к Сталину постоянно ходит в гости самый настоящий Кейн и что-то зловеще шепчет на ухо – от этого становится немного не по себе, ведь советская кампания заканчивается безоговорочной победой, а уже в Tiberium Sun Кейн со своим братством NOD этот самый Советский Союз и порабощает. Правда, в Red Alert 2 все снова переворачивается с ног на голову – премьер-министра зовут Alexander Romanov, но это уже совсем другая история. В принципе, что реального, что виртуального Сталина сложно назвать положительным персонажем, но для него мы решили сделать исключение: благодаря стараниям разработчиков Иосиф Виссарионович выглядит таким душкой, что назвать его злодеем язык не поворачивается, даже несмотря на все его выходки.

Избранная цитата: «Take him out and shoot him!» (про игрока-командира)

08





Nikolai Stephanovich Sokolov и Aleksandr Leonidovitch Granin

Игра: Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Советские ученые Александр Леонидович Гранин и Николай Степанович Соколов – самые, пожалуй, нормальные персонажи эпической игры Metal Gear Solid 3. Смотрите сами: молнии из рук не пускают, в мужеложстве замечены не были, не американские шпионы, в конце концов (хотя товарищ Соколов все-таки поддался влиянию капиталистической гидры, но об этом потом). Оба параллельно разрабатывали огромных боевых роботов с душераздирающими названиями – Metal Gear Rex и Shagohod соответственно. Последний проект больше приглянулся молнепускательному полковнику Волгину, руководившему разработками, и Соколову был дан зеленый свет, а Гранину пришлось остаться ни с чем. По иронии судьбы, именно Соколову суждено перенять проект Metal Gear Rex, который Гранин тайно отправит в США своему другу – дедушке Отакона из MGS номер раз. Касательно личностей ученых и, тем более, их мотивов в игре традиционно ничего не понятно – так, Гранин соглашается помогать Снейку, польщенный его комплиментом про свою обувь.

09



Heavy

Игра: Team Fortress 2

В великолепном сетевом шутере Team Fortress 2 каждый класс бойцов – это уникальный персонаж с очень рельефным характером. Вот и Heavy, мастеру тяжелого оружия, досталось русское происхождение – выглядит он как архетипичный сонный медведь, медлительный и немногословный, а говорит с жутким акцентом. Вечно небритый и со странным чувством юмора, Хэви любит поесть, поспать и увлекается боксом. Характер скромный, но прямолинейный – лучше не спорить с ним, себе дороже. Еще наш герой помешан на оружии и каждой пушке дает свое имя: чудовищных размеров миниган, например, зовут Natasha, и не стоит говорить о нем (то есть о ней) плохо в присутствии этого опасного мужчины.

***Избранная цитата:** «What was that sandvich? «Kill them all»? Good idea! Hahaha!»*

10



Mikhail Bulgakov

Игра: Psychonauts

Персонаж явно вне конкурса – Михаил Булгаков, кадет школы милых детей-психонавтов «Шепчущая скала» с чудовищной шевелюрой и манией преследования относительно… медведей. Решившись перехитрить гнусное животное, Миша начинает сам искать медведя, который якобы прячется где-то неподалеку в лесу. Но что гораздо более важно, Булгаков – правая рука и лучший друг семилетнего криминального авторитета Малуфа, и вместе они «партнеры организованной преступности». По крайней мере, так говорит сам Михаил главному герою Raz'у (полное имя, кстати, Razputin). Еще он ненавидит, когда его называют Mickey, и настаивает на правильном варианте сокращения имени – Misha. Пацана можно понять, в свои тринадцать лет он добился уважения и командировки в лучший на планете лагерь психонавтов. Город Казань, по идее, должен гордиться своим героем – странно даже, что там до сих пор нет улицы Булгакова.

***Избранная цитата:** «In Russia, bears much smaller. Also more hair. Less lurking.»*

11





Ivan Dolvich

Игра: сериал Jagged Alliance

Наемники в Jagged Alliance – тема для отдельного материала, это практически первый случай в истории видеоигр, когда разработчики уделили столько внимания портретам персонажей, завоевав популярность у геймеров из совершенно разных стран. Ведь почти каждый находил среди вояк своих соотечественников или близких по духу бойцов. Вот и бывший майор Красной Армии Иван Долвич, оставшийся без работы после развала СССР, стал практически первым «настоящим русским» в компьютерных играх и немало польстил российским геймерам. Он почти не говорит по-английски, носит шапку-ушанку и лимонку в кармане, постоянно хмурится и ненавидит трусость. В миссиях он ведет себя соответственно – честно и смело – и всегда готов рисковать собой ради успеха общего дела или спасения человеческой жизни. На одном из артов продолжения Jagged Alliance 3D (разработчик – «МИСТ-Ленд ЮГ»), которое из-за проблем с правами потом переименовали в «ДЖАЗ: Работа по найму», Иван на себя не похож – на фоне заснеженного Кремля стоит какой-то скучающий милиционер. Сейчас, к счастью, третьей частью игры занимается другая команда, и есть надежда, что они все сделают правильно. Ваня, ждем, скучаем!

***Избранная цитата:** «Хорошо, я буду на тебя работать, проклятый капиталист»* СИ

ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ВОЙНА








ВТОРАЯ МИРОВАЯ В ИГРАХ

ХРОНИКИ АПОКАЛИПСИСА

«Сталинград – это лишь начало пути, окончанием которого будет Берлин. Эта война началась не сегодня и еще нескоро закончится», – сказал это, разумеется, Георгий Константинович Жуков. Знал бы он тогда, насколько окажется прав.





ТЕКСТ
Олег Чеботарев

Вторая мировая ворвалась в индустрию развлечений одновременно с первыми боевыми действиями в 1939-м и продолжается до сих пор. Начиналось все, как это водится, с карикатуры: где-то в порядке пропаганды, где-то по инициативе энтузиастов разгоравшаяся война (и в особенности, конечно, фашизм с Адольфом Гитлером в главной роли) стала объектом охранительной иронии – никто не знал, чем все может закончиться, и всем было страшно. Лишь в начале 40-х стало ясно, что война, еще совсем недавно казавшаяся невозможной, затянется надолго. На первый план вышла патриотическая пропаганда. Плакаты, стихи, речи вождей и кадры героической кинохроники – информация неожиданно для всех превратилась в идеологическое оружие массового поражения. С окончанием войны изменилась геополитическая карта, а вместе с ней сместился и прицел информационного оружия. Но отработанные заряды никуда не делись.

Газетные вырезки. Кинохроника. Дневники солдат и офицеров. Плакаты и карты, свидетельства очевидцев – война осталась в истории и в памяти, и она не должна быть забыта ни через год, ни через столетие. Память – вот главная награда павшим на той войне. СССР назвал ее Великой Отечественной и превратил в легенду, чем она остается и поныне. «Батальоны просят огня», «В бой идут одни "старики"», «А зори здесь тихие» – названия старых военных фильмов уже давно превратились во фразеологизмы, а новые появляются с завидной регулярностью. На Западе картина точно такая же.

Следует этой традиции и игровая индустрия: Второй мировой в играх уже столько, что, казалось бы, больше некуда. Но процесс и не думает останавливаться. Гигантское информационное наследие, оставленное войной и успешно эксплуатируемое вот уже полвека, столь богато на факты и события, что материала разработчикам хватит на столетия вперед – были бы средства и желание им воспользоваться. Почти за два десятилетия (если считать с Wolfenstein 3D) игры успели показать ключевые сражения (Сталинград, Нормандию, Перл Харбор, Курскую дугу и др.) с разных сторон и в рамках разных жанров, но упустили из виду все остальное. Не каждый отдельно взятый разработчик помнит, что мировая война называется мировой не просто так и что она не ограничивается высадкой в Нормандии или даже штурмом Берлина. Осознать ее значение и масштабы до сих пор удалось немногим (в кинематографе это «Тонкая красная линия», в играх – наверное, только Hearts of Iron, и то благодаря жанру), все остальные боятся идти в глубину и плещутся на поверхности. Рано или поздно место в «лягушатнике» закончится, и очередная «нормандия» обнаружит, что никому не интересна, но это случится еще не скоро. Пока же у нас есть замечательные игры «первой волны» – качественные, интересные, достоверные. Их разработчики не шли на компромисс и знали свое дело. Пора вспомнить, с чего все начиналось.















FIRST-PERSON SHOOTER



Wolfenstein

Игры: Wolfenstein 3D (1992), Return to Castle Wolfenstein (2001)

По знаковому стечению обстоятельств Вторая мировая в шутерах началась с игры, признанной впоследствии родоначальницей всего жанра – с Wolfenstein 3D. Миниган, свастики на стенах, характерные коричневые солдаты и Гитлер нездоровой комплекции – совсем еще молодая в те годы id Software показала нацизм с довольно-таки нелепой стороны, ничуть не стесняясь и наплевав на политкорректность. Но то было детство: вышедший десяток лет спустя Return to Castle Wolfenstein расставил все по своим местам, восстановив серьезность и на всякий случай свернув в оккультизм, чтобы никто не придирался. К «Вульфам» можно относиться по-разному («первый» сегодня вряд ли кому-нибудь интересен, а «второй» в свое время отнюдь не всем понравился), но несмотря ни на что они остаются главными возмутителями спокойствия в консервативной среде WW2-шутеров. Показать войну в разрезе могут многие, а вот домыслить, что в те годы могло твориться в фашистских кулуарах, – задача явно не для всех.



Call of Duty

Игры: Call of Duty (2003), Call of Duty 2 (2005), Call of Duty 3 (2006), Call of Duty: Roads to Victory (2007), Call of Duty: World at War (2008)

Call of Duty – второй после Medal of Honor голливудский шутер про Вторую мировую и один из главных сериалов своей тематики, доживший до наших дней (хоть и разок изменивший исторической традиции – в осовремененной четвертой части). Уже после первой серии стало ясно, что скучно не будет: в плане эстетики игра целиком ориентировалась на военные фильмы конца 90-х (в основном на «Спасти рядового Райана» и параноидальный «В тылу врага»). Действие в ней разворачивалось на относительно небольшой территории, зато на игрока ежеминутно сыпались всякие радости вроде шальной гранаты или взвода пулеметчиков. В сиквелы эта схема перешла почти без трансформаций, менялись лишь главные герои, география и, изредка, качество графики. Проблема у сериала всего одна: каждая его часть по художественной ценности примерно равна кинофильму «Перл Харбор», который смотрели все, но мало кто пересматривал.



Battlefield 1942

Игры: Battlefield 1942 (2002)

Называть Battlefield 1942 первым многопользовательским шутером не совсем правильно – если покопаться в истории, то станет ясно, что все его элементы (классы бойцов, захват контрольных точек, угон бесхозной боевой техники) уже где-нибудь когда-нибудь встречались. Но Illusion Softworks каким-то невероятным образом удалось собрать их воедино, не запутавшись в составных частях, и с таким успехом, что игра произвела фурор еще до релиза. Первая же многопользовательская демоверсия стала хитом: пресытившаяся Counter-Strike публика круглыми сутками осаждала немногочисленные серверы, чтобы дождаться своей очереди и умереть в первую же секунду. Добраться живым до самолета считалось удачей, успеть взлететь – настоящим чудом; ни один класс, ни одна единица техники не оставались без внимания. Случившийся в скором времени релиз закономерно вывел игру в лидеры хит-парадов и привлек еще больше игроков: найти пару десятков заполненных до отказа серверов несложно даже сегодня.



Brothers in Arms

Игры: Brother in Arms: Road to Hill 30 (2005), Brothers in Arms: Hell's Highway (2008)

Если какой-нибудь WW2-игре вообще подходит характеристика «интеллектуальный шутер», то это Brothers in Arms: Road to Hill 30. Не потому, что для успешного прохождения здесь требуются какие-то особые умственные способности, и не из-за общей нацеленности на любителей командной тактики (на самом деле играют все); просто это игра, в которой всем заправляет искусственный интеллект. Игрок в Brother in Arms, по сути, выступает в качестве доброй сиделки: раздает указания товарищам, кому где сесть и что там делать, озирается по сторонам на предмет подстерегающих опасностей и время от времени щелкает по носу агрессивных чужих. Всем остальным руководит AI, причем иногда настолько успешно, что вмешательство игрока не требуется вовсе. В поздних сериях Brother in Arms, что характерно, элемент самоуправства отсутствует и руководить отрядом приходится ежесекундно и собственноручно – но так даже интереснее, верно?

REAL-TIME STRATEGY



Close Combat

Игры: Close Combat (1996), Close Combat: A Bridge Too Far, Close Combat 3: The Russian Front (1998), Close Combat 4: Battle of the Bulge (1999), Close Combat 5: Invasion Normandy (2000)

В стратегическом жанре Вторая мировая обжилась гораздо позднее, чем в шутерах. Началось все в середине 90-х с игры Close Combat, вылившейся впоследствии в одну из самых могучих стратегических/тактических династий. На фоне прочих игр своего класса Close Combat выделялась куда большим количеством деталек: подчиненные игроку отряды уставали, боялись, калечились, росли в опыте и вообще вели себя возмутительно правдоподобно – для той эпохи это была настоящая революция. Впрочем, не в меру бодро стартовав, сериал забуксовал где-то в районе третьей части, скатившись в не самый изящный стратегический мейнстрим. Былая слава вернулась к нему лишь в 2000 году – после выхода абсолютно гениальной Invasion Normandy, ставшей для Close Combat своеобразным возвращением к истокам. Впоследствии на базе сериала было сделано несколько тренировочных симуляторов для вполне реальной армии – лучшего комплимента варгейму и не придумаешь.



Блицкриг

Игры: Блицкриг (2003), Блицкриг 2 (2005)

Самая правильная, исторически достоверная и внимательная к деталям стратегия на тему Второй мировой «Блицкриг» вышла пять лет назад и с ходу раздавила всех настоящих и будущих конкурентов. В ней было идеально практически все: начиная с кампании (как это обычно пишут, «основанной на реальных событиях») и заканчивая текстурами танков и ушанками на советских солдатах. Ресурсы, широкомасштабное строительство и прочие стереотипные элементы RTS пали жертвой истории: когда речь идет о Той Самой Войне, условности и допущения превращаются в дурной тон. «Блицкриг» подытожил все, что было до него, и установил новые стандарты жанра. Вышедший двумя годами позже сиквел на деле оказался не продолжением, а ответвлением, осознанно шагнув в сторону традиционных RTS и умудрившись при этом остаться «Блицкригом». Ничего большего от игры, в общем-то, и не требовалось.



В тылу врага

Игры: В тылу врага (2004), В тылу врага 2 (2006)

В традиционных RTS судьба юнита крайне незавидна: его участь – до смерти бегать туда-сюда, преследуя порхающий курсор и иногда даже успевая перед кончиной кого-нибудь убить в угоду игроку-хозяину. В случае с «В тылу врага» все не так. Это RTS, но в ней нет юнитов, зато есть солдаты. Солдат не будет стоять на месте под выстрелами пулемета – он нырнет в сторону от линии огня, спрячется в канаве, проползет в грязи двести метров и проткнет штыком окопавшегося фрица, осторожно зайдя с тыла. Впрочем, ничто не мешает выхватить пистолет и попробовать попасть в канистру с бензином, валяющуюся неподалеку от нападающего; в случае успеха будет много огня и шума (удачно организованная цепная реакция может стереть половину карты), в случае неудачи – конец миссии. Что характерно, все эти трюки игра вполне может исполнять самостоятельно: число действующих лиц здесь редко превышает десяток, и ни один персонаж не любит валять дурака. И да, это, правда, не шутер.



Company of Heroes

Игры: Company of Heroes (2006)

Фильм «Спасти рядового Райана» повлиял не только на воображение разработчиков Call of Duty, но и на маститую Relic Entertainment: ее стратегия Company of Heroes отличается от картины Спилберга разве что тем, что это игра. Серьезные боевые действия остаются за кадром; наша задача – посредством кучки солдат и одного танка выполнить небольшое, но важное задание. А потом еще дюжину. Высокое начальство в благодарность подкидывает подкрепление и технику, учит строить полезные сооружения и показывает, в какую сторону идти. С каждой отбитой у фашистов стратегической точкой, с каждым взорванным пулеметным гнездом и уничтоженным «тигром» нарастает сложность, и рано или поздно игрок обнаруживает своих бойцов под стенами Берлина – ожесточенных, покрытых боевыми шрамами и готовых рвать фашистов зубами, лишь бы приблизить день победы. Рядового Райана, правда, так нигде и нет, ну и черт с ним.





ПОШАГОВЫЕ СТРАТЕГИИ И ТАКТИЧЕСКИЕ ИГРЫ



Commandos

Игры: Commandos: Behind Enemy Lines (1998), Commandos 2: Men of Courage (2001), Commandos 3: Destination Berlin (2003), Commandos: Strike Force (2006)

Самая большая ошибка, которую может совершить случайный любитель стратегического жанра, – начать знакомство с Commandos с их поздних частей. За свою десятилетнюю историю сериал успел мутировать из умной стелс-стратегии в условно умный экшн, что вызвало негодование львиной доли поклонников. Последнюю игру в линейке (Strike Force) мало что роднит с первыми сериями, и отзываться о ней хорошо не принято. Совсем другое дело – родоначальник сериала и его сиквел. Commandos: Behind Enemy Lines в свое время стала чуть ли не главной игрой 1998 года. Инфильтрации, диверсии, шесть узкоспециализированных героев и планирование действий на сто миллионов шагов вперед – больше всего игра напоминала шахматы с шестью фигурами по одну сторону доски и легионом черных пешек по другую. Появившийся на волне успеха сиквел лишь приумножил находки первопроходца. Третья серия, впрочем, благополучно стерла в порошок все хорошее, но о ней говорить не будем – мертвых лучше не тормошить.



Hearts of Iron

Игры: Hearts of Iron (2002), Hearts of Iron 2 (2005)

Студия Paradox слепила Hearts of Iron в спешке из потрохов Europe Universalis и получила в итоге одну из лучших глобальных стратегий в истории жанра. Hearts of Iron не ставит целью рассказать что-либо о Второй мировой войне; ее задача – всего лишь показать игроку мир таким, каким он был в 1936 году, а все остальное приложится. Война обязательно будет (глобальные события «зашиты» в игру по умолчанию), но как именно она начнется… Здесь возможны варианты. Играть дозволяется под любым флагом, заключать альянсы и договоры о ненападении можно с кем угодно, и ничто не мешает разработать советскую атомную бомбу раньше американской – были бы средства, связи и мозги. Hearts of Iron разрешает перекраивать историю самым диким образом и не выглядит при этом нелепой: любое событие на местной геополитической арене следует из кучи предпосылок, стечений обстоятельств и несчастных случаев. Но ведь именно так история и пишется!



Silent Storm

Игры: Silent Storm (2003)

Походовую тактическую игру Silent Storm сделала Nival Interactive, и это уже говорит о многом: что с компанией происходит сейчас, все прекрасно знают. Silent Storm подкупает интересным геймплеем и неплохо выглядит даже сегодня; в 2003 году она и вовсе казалась откровением. От разработчиков ждали новую Jagged Alliance, но на деле получилась игра, аналогов которой игровой мир еще не знал. Она была слишком сложно устроена, чтобы вписаться в рамки какого-либо одного жанра. Кому-то Silent Storm казалась пошаговойходовой стратегией (action points, «конец хода», узкоспециализированные персонажи), кому-то – RPG (растущие в навыках герои, их характеры и вещизм), а для кого-то она и вовсе была забавной игрой про войну и неуклюжие панцеркляйны (единственное фантастическое допущение в сюжете). Если близкий ей по духу сериал Commandos явно существует для тех, кто смотрел в детстве слишком много фильмов про Шварценеггера, то сама Silent Storm тяготеет скорее к русскому народному Штирлицу.



Combat Mission

Игры: Combat Mission: Beyond Overlord (2001), Combat Mission: Barbarossa to Berlin (2002), Combat Mission Afrika Korps (2004)

Сериал Combat Mission всегда стоял особняком среди варгеймов: в него играли, главным образом, жадные до исторической и прочей достоверности мыслители, широкая же публика таких проектов всегда благоразумно избегает. Тем лучше: единственная причина, по которой Combat Mission до сих пор жива, – небольшой, но сплоченный круг поклонников, которые и сегодня не прочь сыграть партию-другую в Barbarossa to Berlin. На первый взгляд Combat Mission напоминает скорее настольную игру, фигурки в которой кто-то решил заменить топорными 3D-моделями. На самом деле так оно и есть: партии могут растягиваться на долгие, очень долгие часы, и созерцание неподвижных пейзажей и отрядов очень скоро становится привычным и ничуть не раздражающим занятием. Сделать ход просто; сделать правильный ход многие не смогут и за всю жизнь.

СИМУЛЯТОРЫ



Ил-2: Штурмовик

Игры: «Ил-2 Штурмовик», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Дороги войны», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения - Дороги войны», «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения. Асы в небе», «Ил-2 Штурмовик. Операция «Барбаросса»», «Ил-2 Штурмовик: Дороги войны 2», «Ил-2 Штурмовик: Чужое небо»)

Говорить что-либо об этой игре даже как-то неудобно: мир назвал ее лучшим авиасимулятором всех времен еще полдесятилетия назад, и с тех пор ровным счетом ничего не изменилось. Оригинальный «Штурмовик» в свое время перевернул в жанре все, что можно, став в итоге, кажется, единственным проектом своего класса, который остается игрой, даже несмотря на предельную реалистичность и маниакальное внимание в деталям. В нее можно играть как посредством разнокалиберных джойстиков и РУД, так и вооружившись лишь клавиатурой и желанием полетать в свое удовольствие – столь удачно совмещать несовместимые, вроде бы, вещи удается отнюдь не всем. «Забытые сражения» (формально – аддон, фактически – сиквел), вышедшие двумя годами позже первой части, дополнили и расширили оригинальную концепцию: благодаря им количество пилотируемых самолетов многократно превысило запросы среднего игрока, а по масштабам «Ил-2» и вовсе почти сравнялся с самой Второй мировой.



Microsoft Combat Flight Simulator

Игры: Microsoft Combat Flight Simulator: WWII Europe Series (1998), Microsoft Combat Flight Simulator: WWII Pacific Theatre (2002), Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe (2002)

Боевая серия авиасимуляторов от Microsoft окончательно перегорела еще семь лет назад – когда вышел Combat Flight Simulator 3. Это, наверное, и к лучшему: запас прочности сериала все равно иссяк еще где-то на стадии второй части; дальше так продолжаться не могло. Третья серия, тем не менее, стала по-своему знаковой: идея «демократичного авиасимулятора» (на которой весь Combat Flight Simulator и держался) не только получила в ней дальнейшее развитие, но и в результате зашла в тупик. Игра больше всего на свете боялась спугнуть случайного игрока: реалистичной ее можно было назвать лишь очень условно, а место технической достоверности в итоге заняли симпатичные европейские пейзажи под крылом самолета и куча разнообразных миссий. Combat Flight Simulator 3 не нужен отставным пилотам в орденах, да и не стремится к этому: его задача – показать обычному зрителю, как жили и что видели во Вторую мировую такие же среднестатистические летчики.



Panzer Elite Action

Игры: Panzers Elite Action: Fields of Glory (2006), Panzer Elite Action: Dunes at War (2007)

Если Microsoft Combat Flight Simulator 3 показывал войну глазами среднестатистического летчика, то Panzer Elite Action – война глазами танкиста; разве что не обычного, а вполне себе героического. На самом деле Panzer Elite Action не симулятор вовсе – это максимально бодрая и красочная игра про то, как одни танки мнут, плющат и взрывают другие. Играть можно на стороне одной из трех сил (фашисты, союзники и Советский Союз), но выбор фракции не так уж и важен: в большинстве случаев боевые действия все равно сводятся к методичному и очень шумному истреблению техники противника в руинах опустошенной Европы. В Panzer Elite Action постоянно что-то горит, гремит и разлетается в клочья: игра целиком состоит из одноклеточного веселья, и в этом ее главное достоинство. О реалистичности забудьте – вряд ли кому-то захочется быть семьсот двадцать пятым мертвым танкистом на Курской дуге.



World War II Online: Battleground Europe

Игры: World War II Online: Battleground Europe (2001)

Первый в истории MMOFPS World War II Online: Battleground Europe (или просто Battleground Europe) симулирует нечто гораздо более глобальное, чем танки или самолеты – он симулирует войну целиком. Точнее, ее кусочек – 350 000 квадратных миль Западной Европы и боевую деятельность французских, британских и немецких войск. Игрок здесь всего лишь рядовой солдат: как и тысячи других пользователей по всему миру, он подключается к серверу, выходит в поле, видит вдали противника и умирает, чтобы, разумеется, вскоре начать все заново. RPG-элементы, обилие разнообразной техники, тактическое командное взаимодействие и стратегические битвы за территорию – Battleground Europe оказалась слишком сложной для своего времени и получила признание лишь много лет спустя. Игра живет и развивается до сих пор – говорят, преданные игроки за прошедшее со дня релиза время успели не один десяток раз переписать мировую историю.





ДРУГАЯ ВОЙНА





Неожиданный ход лошадью в свое время сделала LucasArts, выпустив шутер Republic Commando с рядовыми республиканскими клонами в главных ролях. Игра получилась замечательной и коммерчески успешной, что продемонстрировало общественности занятный факт: оказывается, «Звездным войнам» совсем необязательно показывать игроку световые мечи и джедаев, чтобы оставаться «Звездными войнами». Игры на тему Второй мировой сегодня медленно, но неуклонно сворачивают к той же идее.

Симулятор снайпера – шутер Sniper Elite, в который, морщась и плюясь, поиграла, кажется, вся широкая русскоязычная аудитория, стал в своем роде знаковым. К нему можно относиться по-разному (для кого-то он был оскорблением и святотатством, для кого-то – заурядным FPS), но интересна здесь сама тенденция – стремление быть «не как все» без ухода в пошловатую альтернативную историю. Взять Вторую мировую и слепить на ее наследии что-нибудь свое, личное. Игроиндустрия отличается от кино уже хотя бы тем, что разработчик не имеет права показывать в стотысячный раз высадку в Нормандии – игрок не поймет; зато любое инакомыслие здесь сопровождается куда меньшим общественным резонансом.

В действительности у разработчиков сегодня не такой уж и большой выбор: все жанры уже освоены, знаменитые битвы показаны, остается идти либо в глубины военной истории, либо на все четыре стороны (в смысле попробовать что-нибудь сымпровизировать). Второй вариант всегда чреват рисками и обвинениями в «попрании всего святого», но вполне может и выстрелить; первый же – путь относительно спокойный и гарантированно ведущий к успеху. Здесь, впрочем, в качестве обязательного условия выступает наличие у разработчиков прямых рук, без которых обычно получаются сплошь Axis & Allies.

Вторая мировая в игроиндустрии пока и не думает заканчиваться. Вот-вот выйдут Company of Heroes: Tales of Valor (несколько новых юнитов и миссий), насквозь многопользовательская Battlefield 1943 (тихоокеанский театр, максимальная простота и дружелюбность) и стратегия Men of War от украинской Best Way (3 кампании, уклон в ранние годы войны). Чуть позже – тактическая игра Battlestations: Pacific (сиквел Battlestations: Midway, в центре событий – воздушные бои американцев с японцами над Тихим океаном). В конце лета должна появиться третья серия глобальной стратегии Hearts of Iron, которая непременно будет подробнее, достовернее и интереснее предшественниц (в качестве главных достоинств заявлены предельная детализация всех общественно-экономико-политических систем и, ха-ха, трехмерная графика). Все это – игры предельно осторожные, качественные и знающие границу дозволенного. Они не пытаются изменить историю или кого-то чем-то удивить, а всего лишь методично собирают по кусочку за серию мозаику той самой войны. Когда-нибудь они ее соберут, и тема Второй мировой в играх перестанет быть актуальной – все, что можно было сказать, будет сказано. Очень хочется верить, что к тому моменту актуальной не станет какая-нибудь другая война. **СИ**





ПО МЕСТАМ СЛАВЫ

Рассказать обо всех событиях Второй мировой войны играм не под силу, поэтому разработчики пытаются показать хоть что-то.



Нормандская операция

(6 июня 1944 – 25 августа 1944)
Высадка союзников в Нормандии давно стала для западного мира главной операцией Второй мировой. Наиболее ярко и зрелищно (но не слишком достоверно с точки зрения истории) операция была показана в шутере Medal of Honor. После него Нормандия стала обязательной экскурсионной точкой в каждой второй игре про союзников и фашистов.



Битва за Британию

(9 июля 1940 – весна 1941)
Битвой за Британию называют массированное нападение немецких ВВС на территорию Великобритании, в ходе которого Гитлер планировал завоевать господство в воздухе и расчистить путь для десантников (так и не состоявшаяся операция «Морской лев»). Сражение продолжалось без малого год и завершилось победой британских воздушных сил. Битва за Британию – любимая тема разработчиков авиасимуляторов.



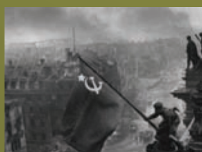
Сталинград

(17 июля 1942 – 2 февраля 1943)
Сталинградская битва считается переломным моментом в ходе Второй мировой войны: с нее началось победоносное шествие Красной армии на Берлин. Оборона Сталинграда стала самой кровавой операцией войны: в ней стороны потеряли в общей сложности более двух с половиной миллионов человек. Посмотреть на битву глазами западного обывателя можно в сериале Call of Duty, поучаствовать в ней – в Battlefield 1942.



Курская битва

(5 июля 1943 – 23 августа 1943)
Битва на Курской дуге традиционно считается одной из крупнейших (и важнейших) танковых операций Второй мировой: по разным данным, в ней участвовали от шести до десяти тысяч танков. Для СССР она была оборонительной (началась с наступления немецких войск в рамках операции «Цитадель»), однако в итоге увенчалась успешным контрнаступлением Красной армии. В силу масштабов, Курская битва воспроизводится в играх небольшими кусочками – один из них можно увидеть, например, в Battlefield 1942.



Штурм Берлина

Главная операция Второй мировой (рассказывать о деталях которой явно излишне) давно стала одной из ключевых тем в играх всех жанров – начиная с «Блицкрига» и заканчивая бездесущим сериалом Call of Duty. Подходы могут разниться (кому-то нравится быть отдельно взятым рядовым Зайцевым, а кому-то руководить всей операцией), но суть всегда одна: взятие Берлина – миссия большая, сложная и обязательно последняя. После нее – только парады!

ОСОБЕННОСТИ НАЦИОНАЛЬНОЙ ВОЙНЫ

Союзники

Страны антигитлеровской коалиции (кроме Советского Союза) в играх стали чем-то вроде Альянса из WarCraft III: в том смысле, что их солдаты выглядят вроде бы по-разному, но никто этого не замечает – союзники едины, и все тут. Американцы, британцы, французы – какая разница? Вследствие этого далекий от военного дела пользователь вряд ли сможет различить, кто есть кто на поле боя, да это обычно и не требуется – в большинстве случаев в роли союзников вполне успешно выступают американцы. Узнать звездно-полосатых предельно легко: они смотрят суровым взглядом патриота, говорят на правильном, хоть и «ватном» английском и постоянно лезут туда, где им не рады. В бою стремятся показать себя героями, всегда идут впереди и стараются, чтобы невидимая камера запечатлела их в наиболее выгодном ракурсе. Количество игр с союзниками (американцами) в главных ролях уже давно превысило все пределы приличия, но продолжает пополняться.

Советский Союз

В играх Советский Союз традиционно считается «третьей силой» – где-то косвенно (Battlefield 1942), где-то прямо (сериал Call of Duty). Безоговорочно причислить коммунистов к союзникам разработчики не могут как в силу идеологических причин, так и в угоду исторической достоверности – все-таки между СССР и его партнерами по коалиции было ничуть не меньше разногласий, чем между СССР и Германией. Коммунистическая романтика, к которой западный мир всегда проявлял дикий интерес, стал основой игрового имиджа Советского Союза. Подходы разнятся: кто-то рисует сумасшедших иванов в ушанках, кто-то стремится к исторической достоверности. Ключевую роль в этом играет как географическое положение страны-разработчика, так и жанр игры. Стереотипные черты советского солдата, впрочем, так или иначе проявляются во всех тематических играх: обилие звездочек на шинели и где только можно, русская речь (в особо запущенных случаях – кокни, язык лондонских бедняков), мощная комплекция и совет «не влезай – убью» во взгляде.

Германия

Побежденных никто не любит. Фашистская Германия должна проиграть в силу уже того, что она – фашистская Германия. Поэтому ее солдаты должны быть максимально злыми и отталкивающими, чтобы не вызывать жалости. Что характерно, нацистская символика в угоду новому времени даже в играх начинает превращаться в табу – разработчикам приходится изворачиваться. В ход идут приемы тысячелетней давности – черный цвет, кирпичные лица и гавкающие голоса. Фашистская армия должна производить впечатление непобедимой силы – чтобы свернувшие ей шею союзники выглядели как можно более героически. У немцев самая устрашающая форма, самые большие танки и самые злые овчарки (разумеется, немецкие), но это все исключительно элементы нагнетания атмосферы – каждому известно, кто победил в итоге.

Япония

На самом деле японцы в играх про Вторую мировую – это такое бесплатное развлекательное дополнение к нацистской Германии. Историю войны, хотя бы примерно, знают все, и всем понятно, что ничего веселого на Тихом океане происходить не могло, как и везде в те годы. Тем не менее, Япония со своей восточной загадочностью привнесла в тематические игры то, чего не смогла дать насквозь черная Германия, – частичку пародии. Ну, вы знаете – император Сева, камикадзе, красные солнца на белых полотнищах и снующие повсюду одухотворенные коротышки… Средний западный игрок так устроен, что физически не может серьезно воспринимать бегущего на него японца, даже если японец с автоматом и потерял где-то чеку от гранаты. За что там полвека назад воевал император – совершенно неважно; обычному телезрителю интересно в первую очередь то, что и у Оси, оказывается, тоже есть свой загадочный иван в ушанке, а с иванами, как известно, скучно не бывает.

10 способов захватить мир

– А что мы будем делать завтра, Брейн?
– То же, что и всегда, Пинки. Попробуем захватить мир!

Нет повести банальнее на свете, чем повесть о захвате всей планеты… С другой стороны, и интереснее едва ли придумаешь. Бредовые идеи о порабощении мира давно можно продавать по рублю пучок. Одних только злых гениев на среднюю психлечебницу наберется. Чего мы только не делали – и вирусы свирепые выводили, и лазеры орбитальные строили, а уж сколько бомб ядреных запустили, вообще не сосчитать. Но много ли игр о порабощении мира плохими русскими вы припомните? То-то же!

Сегодня мы решили восстановить историческую справедливость и отобрали десяток лучших сюжетов о наведении вселенского порядка. Русскими, само собой. К слову, отечественный игрострой здесь никак не отметился, так что и образ у нашего брата соответствующий. Водка, ушанка и кузькина мать – главное орудие пролетариата в борьбе за мировое господство. Помните космонавта Андропова из киношного «Армагеддона»? Вот он – среднестатистический российский герой. Но ведь герой же!



Илья Вайнер

Хит-парад. Оружие победы

ЯДРЕНЫ БОМБЫ

На первом месте с убедительным отрывом оказались атомные бомбы. Нынче сложно найти стратегию без «красных кнопок». В Command & Conquer: Red Alert 2 мы взрывали пару строений, в глобальных варгеймах сметали целые города. Ну а в «Карибском кризисе» пожинали плоды подобного расточительства. Кстати, в той же Superpower 2 заигрывание с радиацией до добра не доводит – напуганные соседи сразу ринутся в гости. На танках, вестимо.



МАШИНА ВРЕМЕНИ

Док Браун из фильма «Назад в будущее» сдох бы от зависти, увидев, что вытворяют с машиной времени в одном только сериале Command & Conquer: Red Alert. Что не игра – очередная параллельная реальность. Мало того, телепортирующая войска «Хроносфера» – один из главных тузов в рукаве союзников. Хотя все равно неясно, откуда она взялась в третьей части после убийства Эйнштейна. А вот в Original War решили не мелочиться и махнули аж на два миллиона лет назад,



ТАНКИ

Какая же стратегия и без танков. А «наши» и тут на коне. Стальном, разумеется. «Мамонт» наводил шороху в Command & Conquer: Red Alert, а в следующих частях ему на смену пришел «Апокалипсис» – настоящий двухпушечный монстр о четырех гусеницах. «ИС-3» правил бал в «Карибском кризисе». Да и в варгеймах толстая броня всегда была лучшим инструментом политики. Даже в плиоцене Original War наша техника задавала жару.





01

Command & Conquer: Red Alert

Или откуда есть пошли медведи в ушанках

Вот, вот эти «дяди с большими ушами», которым мы обязаны образом русских в играх. Генералы с десятком звезд на погонах, дикий акцент и, правильно, водка. Ну, хоть шпионки хорошенькие. В покойной ныне Westwood Studios лихо закручивали сюжеты, не перегибая палку. Правда, порой кажется, что дальше гнуть некуда.

Вскоре после Второй мировой Альберт Эйнштейн позабыл про «эмцеквадрат» и в поисках справедливости соорудил машину времени. Наведавшись в прошлое, физик из лучших, конечно же, побуждений укокошил Гитлера. Нет войне! Мир, труд, жвачка? Не тут-то было. Лишившись главного оппонента, Сталин разошелся не на шутку. И Советский Союз ринулся в Европу сеять разумное, вечное и не очень-то доброе.

Красная армия удалась на славу. На этот раз обошлось без экстрима, вроде медведей и комиссаров с бутылками водки (привет Rush for Berlin), но баланс хоть куда. Дешево и сердито – непреложный принцип вождей пролетариата. Базовый танк Советов щелкает как орешки вражеские аналоги, притом стоит ощутимо дешевле. А «Мамонты» до сих пор вспоминаются с содроганием. Тридцать таких машин без проблем ровняли с землей всю карту. Высокие технологии союзников просто не выдерживали натиска этой стальной лавины.

Ко всему прочему, русские получили панацею от бронетехники – защитные генераторы Тесла. Энергии они жрут будь здоров, зато регулярно радуют свежим грилем из техники. Для защиты от коварных шпионов империализма у нас есть собаки, для всех прочих – огнеметные башни и, куда ж без нее, атомная ракета. Все спецсредства союзников вместе взятые ни в какое сравнение не идут с этой штукой. Технология «Железного занавеса» – финальный аккорд торжества коммунизма. Спецсостав делает неуязвимым любого из подопечных на 45 секунд. А если это танк «Мамонт»?

Именно эта игра положила начало комическим роликам с живыми актерами и придурковатому образу российской военщины. Но мы нисколько не обижаемся. Едва ли до этого у Советской армии было столько поклонников. А если вдуматься, то и у всего жанра стратегий – тоже.

Интересные факты

Command & Conquer: Red Alert – внесена в Книгу рекордов Гиннеса как самая популярная RTS в мире. С момента ее выхода в далеком 1996 году было продано более 35 миллионов копий. Не говоря о том, что в 1997 году были изданы два не менее популярных дополнения – Command & Conquer: Red Alert – Counterstrike и Command & Conquer: Red Alert – The Aftermath.





Вверху: С огнеметом на танк – гиблое дело!

Слева: «Як» – одинаково хорош против пехоты и зданий.

ТЕСЛА

Никола Тесла здорово удивился бы, узнав, что его технология стала визитной карточкой СССР в сериале Command & Conquer: Red Alert. Начинали мы с разрушительных башен, продолжили с пехотинцами, а уж в третьей части стали ставить электропушки на все, до чего руки дотягивались – от танков до катеров.



МЕДВЕДИ

Квинтэссенция третьей части Red Alert – бронированные медведи десантируются с парашютами на вражеские укрепления. Странно, что трезвые и без ушанок, но идея все равно хороша. К сожалению, на деле бойцы из них никудышные, по сути – это те же собаки из предыдущей части. Не удивлюсь, если в следующей нам выдадут взвод балалаечников для психических атак.



ПОЛИТИКА

Едва ли это назовешь изобретением, а вот оружием – очень даже. Взять хотя бы Sid Meier's Civilization 4. Завладели хоть одним религиозным чудом, и целая конфессия у нас в кармане. А в игре «День Победы 2. План Сталина» бомбы не обязательно сбрасывать, для всеобщего уважения их нужно просто иметь. Слабые нации и вовсе аннексируются почти без единого писка. Как говорил Леопольд, давайте жить дружно. А то хуже будет!



02

Command & Conquer: Red Alert 2

Или дальше – больше

Как высоко ни несли мы красное знамя над головой, дело товарища Сталина в прошлой части игры провалилось. Советы разгромлены, Европа торжествует. Но, как вы понимаете, недолго. Раз уж в одиночку не получилось, партия воззвала к Кубе, Ливии и Ираку. Братские народы ответили: «Есть!», и началось пиршество социализма...

Красная армия победным маршем идет по Техасу, кремлевские телепаты копошатся в мозгах западных генералов, а из Эйфелевой башни соорудили огромную Тесла-пушку, неустанно прожаривающую парижан. Сценаристы оторвались по полной программе. Спилберг сиротливо плачет в сторонке, поглядывая на статую Свободы с отстреленной головой.

А во главе этой вакханалии стоят премьер Романов (да-да, из царской семьи!) и потомственный мозговед Юрий – вылитый дедушка Ленин. В роликах он то и дело играется, словно марионетками, американским правительством. А мы проворачиваем то же самое в миссиях с бойцами противника. Телепатия – новое оружие пролетариата. Но далеко не последнее. Как вам сумасшедший Иван, взрывающий все вокруг, включая себя, или Ктул... простите, Гигантский кальмар, утаскивающий на дно корабли? Есть еще арабские террористы на нашпигованных взрывчаткой грузовиках и проверенные временем пушки Tesla. Вою – не хочу.

Колорита «нашим» тоже не занимать. Тут вам и солдаты в темных бушлатах, Кремль, раскинувшийся посреди деревни, красные звезды, серпы и молоты на всем и вся, и русский генерал с канонической бородой и героической смертью. Тот свет, кстати, ожидает и все советское руководство, а во главе страны встанем мы. И мир в этот раз захватим. Без дураков. Кто тут сомневается?



Вверху: Воды на картах хватает, так что флот – грозная сила.

Справа: Особенно умиляют церковные маковки на военных зданиях.



Слева: Торжество коммунизма на отдельно взятой базе союзников.



ТУТ ВАМ И СОЛДАТЫ В ТЕМНЫХ БУШЛАТАХ, И КРЕМЛЬ, РАСКИНУВШИЙСЯ ПОСРЕДИ ДЕРЕВНИ, И КРАСНЫЕ ЗВЕЗДЫ, СЕРПЫ И МОЛОТЫ НА ВСЕМ И ВСЯ.

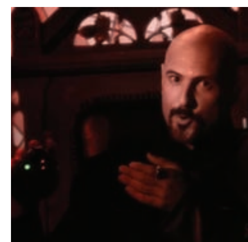
Почетная доска

Юрий. Просто Юрий. Смахивает на Ленина, Николая II и Распутина вместе взятых. С помощью телепатии помог русским вторгнуться в Америку, но потом решил прибрать к рукам власть и в СССР. Разделавшись с премьер-министром Романовым, перебежал дорогу нам и отправился в небытие после финальной миссии. Воскрес в дополнении Command & Conquer: Yuri's Revenge, которое можно считать бенефисом этого злодея.



Интересные факты

Первоначально Command & Conquer: Red Alert считали приквелом оригинала. Мол, Кейн – бывший советник Сталина – и основал небезызвестный N.O.D. на развалинах СССР. А в сюжетных роликах союзников то и дело упоминалось о создании G.D.I. По одной из теорий, у нашего бритоголового друга все получилось, но в параллельной реальности, где Советы все-таки победили.



03
Command & Conquer: Red Alert 3

Или назад в будущее
Ну точно, зря мы силились покорить мир в предыдущей части, Союз опять приказал долго жить. А вот новый генсек Черденко, как и мы, с этим категорически не согласен. Кажется, где-то была машина времени? Направив стопы в прошлое, Черденко убивает Эйнштейна, лишая союзников научного превосходства. Вернувшись назад, он с радостью обнаруживает прижатых к ногтю буржуев, но в спину РККА уже дышит армия самураев. Воевать тут нужно еще и с Японией.

До японского буйства прогресса нам далеко, но русские тоже не лыком шиты. Катера резво бегают по суше на четырех ногах, а пушки «Тесла» наконец-то перекочевали на технику. Особенно порадовал обновленный танк «Апокалипсис» с лебедкой и циркулярной дробилкой – эдакий комбайн по переработке вражеской техники. С другой стороны, кому нужны корабли-амфибии и тяжелые пушки, если есть комсомолка Наташа с СВД и взвод бронированных медведей на парашютах?

Бредовость сюжета зашкаливает, а ролики можно показывать вечером вместо юмористических панорам. Разработчики с особым цинизмом высмеяли набивший оскомину русский акцент и сдобрили всю игру плоскими шуточками. Скучающие солдаты отплясывают «казачка» и прикладываются к бутылке, а пилот дирижабля «Киров» перед бомбежкой весело интересуется: «Посмотри, это не твой дом там?».

Вот так, с шутками и прибаутками, под руку с очаровательной помощницей Дашей мы все-таки проедемся на танках по Брайтон Бич, разнесем статую Свободы и приведем СССР к мировому господству. А потом еще разок (а может, и не один) повторим, когда выйдет Command & Conquer: Red Alert 4.



Справа: Советская армия во всей красе.

Доска почета

Генеральный секретарь ЦК КПСС Анатолий Черденко в компании очаровательной Наташи. Бывший полковник Советской армии. После поражения СССР в Command & Conquer: Red Alert 2 воспользовался машиной времени и, убив Альберта Эйнштейна, изменил будущее, а затем пришел к власти. Очень похож на дорогого Леонида Ильича, хотя медалей на груди – явный недобор.





Интересные факты

Несмотря на избитость сюжета, да и всего геймплея вообще, Command & Conquer: Red Alert 3 – игра-первопроходец. Это первая консольная RTS, вышедшая на PlayStation 3. Кроме того, в ней имеется нехарактерный для жанра режим совместного прохождения. В случае отсутствия напарника его роль будет исполнять компьютер.





Вверху: Дирижабли «Киров» падают очень эффектно.

Слева: «Дредноуты» хороши для обстрелов базы издалека.

04
Original War

Советский плиоцен

Конкурс на самый бредовый сюжет в разгаре. Теперь совершенно ясно, как вымерли таежные мамонты. Их съели советские партизаны и арабские экстремисты. А дело было вот как… В недалеком будущем американские археологии откопали в Сибири чудо-минерал с огромным потенциалом энергии. Ну просто термоядерный синтез и плазменный реактор в одном флаконе. А жадные русские отчего-то его зажали и делиться наотрез отказались. И вдруг, какое совпадение, с его помощью заработали врата времени, давным-давно пылящиеся в секретной лаборатории.

Решив прикарманить бесценный ресурс, коварные янки махнули аж в плиоцен. Но вместо предков слонов обнаружили там толпы арабских боевиков и русские вездеходы. Очень уж людно было в Сибири два миллиона лет назад.

Разработчики не стали изобретать велосипед и проехались по знакомым штампам. Дурацкий акцент и торжество ленинизма будут преследовать вас всю кампанию за Советы. Да и технологии у русских старые, хоть и проверенные. Никакой тебе дармовой энергии солнца и прочих буржуйских изобретений. Особенно впечатляет видеосвязь посредством текстовых светодиодных экранов. Зато, как говаривал американский герой, бронетехника у нас посильнее будет.

Увы, грандиозных баталий за контроль над планетой здесь нет. Скачек на саблезубых тиграх, к сожалению, тоже. Каждый человек на счету, каждое задание – выкурить десяток янки с насиженной территории. Зато отбив достаточно Сиберита, можно расслабиться, услышав от вновь прибывших, что мир по ту сторону уже совсем другой, а кока-кола в Америке стоит всего 5 копеек.







Слева: С техникой два миллиона лет назад все было в порядке.

Слева внизу: Горящие здания можно потушить, а технику – отремонтировать.

Внизу: Советская видеосвязь времен динозавров.

СОЛДАТЫ ОТПЛЯСЫВАЮТ «КАЗАЧКА» И ПРИКЛАДЫВАЮТСЯ К БУТЫЛКЕ, А ПИЛОТ ДИРИЖАБЛЯ «КИРОВ» ПЕРЕД БОМБЕЖКОЙ ИНТЕРЕСУЕТСЯ: «ПОСМОТРИ, ЭТО НЕ ТВОЙ ДОМ ТАМ?».

Интересные факты

Original War предложила нам уникальную ролевую систему, оставшуюся, к сожалению, без должного внимания других разработчиков. В игре существует четыре класса бойцов – солдат, механик, строитель и ученый. Причем специальность можно сменить буквально за пару секунд. Конечно, из классного водителя выйдет горе-строитель, но ящики «кирпичей» он носить сможет. Таким образом, можно менять тактику буквально на лету.



Интересные факты



Юрий Иванович «Бурлак» Горький, механик 3-го класса. Молод, горяч, предан идеям социализма. Отправился выкуривать американцев из плиоцена из-за тяги к приключениям, обостренного чувства интернационального долга и потому, что его никто не спрашивал. Умеет собирать машины практически из ничего, таскать ящики и врать командованию. За указанные таланты был назначен старшим по экспедиции.

05

Карибский кризис

Советский блицкриг

Для написания апокалипсического сюжета не нужно напрягать маститых сценаристов, достаточно заглянуть в учебник истории. Полстолетия назад мир находился на грани атомного конфликта. А G5 Software воспользовалась этим фактом и «начала» ядерную войну, вовремя смекнув, что банальные танковые покатушки на движке «Блицкрига» вместо восторга давно вызывают тошноту.

1962 год. Сверхдержавы обменялись ядерными оплеухами и бросились делить то, что еще осталось на зараженной планете. Нависнув над стратегической картой, игроку предстоит отбивать бесценные ресурсы у супостатов – Франко-Германского союза, Англии и, конечно же, США. Дабы к концу кампании сколотить из них грозную армию и показать всем, где советские раки зимуют.

И никаких тебе витиеватых сюжетов и околонаучной фантастики. Мир будем захватывать не торопясь, вдумчиво, сурово – по-генеральски. Часами мучить пресловутый генератор сражений, пытаясь отбить лишний нефтезавод, чтобы в сценарной миссии потом не ударить лицом в грязь. Другими словами, перед нами старый добрый (надоевший до чертиков) «Блицкриг» – только против американцев, а не фрицев.

Броня крепка, и танки наши быстры, но в балансе разработчики пару гаек все-таки перекрутили. Могучий «ИС-3» давит чужие танки, как тараканов, а самоходки «ИСУ-152» будут сниться янки в ночных кошмарах. С другой стороны, «Т-55» выглядит жалко на фоне английских аналогов, да и отдельные виды техники неправильно нарисованы. В любом случае, после бесконечных клонов нивальского проекта, эта игра стала приятной неожиданностью. А у нас появилась еще одна возможность проверить мощь русского оружия.

Интересные факты

Тяжелый танк «Объект 279» существовал только в качестве прототипа. Четыре «гусеницы» должны были обеспечивать сверхпроходимость – то, что надо для разутюженной ядерными ударами местности. Но в других условиях он терял все преимущества, да и замена поврежденных траков требовала титанических усилий. Единственный созданный экземпляр и по сей день находится в музее в подмосковной Кубинке.





Без радиационной защиты по таким болотам – ни шагу!



Окопавшиеся в городе танки практически неуязвимы.



Русские танки проходят через вражеские ряды, словно нож сквозь масло.



Здравствуй, Мексика! Покоренная Америка уже позади.

06

Карибский кризис: Ледниковый поход

Метод Суворова

За эту игру в разработчиков швырнули не одну дюжину порченых помидоров. Такова судьба большинства «коммерческих» дополнений. Обложка красивая, слоганы громкие, а нутро – то же, но уже с запашком. А ведь идея была чудо как хороша. Ударить по Америке через Арктику. Тем более ходить «другим путем» – давняя традиция партии. В годы холодной войны советская военная доктрина предусматривала массированный танковый прорыв после атомного удара. Но это в Европе. А как же быть с заокеанскими товарищами? Ядерная зима сделала свое дело – ледяное «шоссе» до самого Вашингтона, милости просим! Только дорожек ковровых не постелили.

Советский дух крепнет от миссии к миссии. Секретного оружия ничуть не прибавилось, зато старое теперь лупит – будь здоров. Да, техника выглядит потрясающе, а ее количеству позавидует любой военачальник, но баланс – ни к черту. Наши танки катаются, будто в тире, небрежно отстреливаясь от «Хантеров» и «Чифтейнов». Торжество русского оружия превратилось в бесстыдную вакханалию. Игру можно демонстрировать школьникам для поднятия патриотизма, а еще лучше разработчикам – как дурной пример.

Интересные факты



В годы холодной войны в СССР действительно разрабатывался план завоевания плацдарма в Арктике. Не для танкового прорыва, конечно же. Необходимы были промежуточные аэродромы для дозаправок и перебросок десанта. Для скрытной доставки войск планировали использовать специальные подлодки Проекта «621». Каждая из них должна была вмещать десяток танков и пушек, машины обеспечения, три самолета и почти тысячу человек десанта, не говоря о провизии и боеприпасах. Требования оказались слишком высоки для науки тех лет, и проект был закрыт как бесперспективный.

07

День Победы 2. План Сталина (Hearts of Iron II)

Ядерные гонки с препятствиями

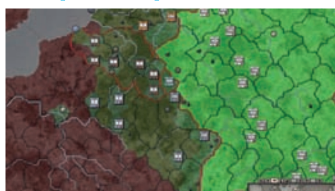
Выиграть десяток сражений, гоняя по карте кучку танков, – разве ж это борьба за мировое господство. Хотите завоевать Америку? Пожалуйста, завоевывайте. Город за городом, штат за штатом. Только о провизии не забывайте, солдаты любят регулярно обедать. Кончились боеприпасы? Так надо было промышленность вовремя поднимать. А еще дипломатию, экономику, торговлю... Уже голова кругом? Так ведь мы только начали!

«День Победы 2. План Сталина» – игра вдумчивая, почти академическая. Отнюдь не каждый уйдет дальше стартового меню. Расчерченная на тысячи областей карта вызывает панику у новичков и сладостное предвкушение у приверженцев жанра. Еще бы, о своей победе вы узнаете не из ролика. Ее вынашиваешь долгими вечерами перед экраном, планируя каждый шаг, учитывая каждую мелочь. Здесь нет ни расчудесной графики, ни сияющего пути к победе, проложенного заботливыми разработчиками. Только стартовые условия и огромный мир, который никак не хочет прогибаться под вас.

Захватывать мир здесь можно по-разному, но без войны – никуда. Можно заразить соседей красной чумой и натравить на гидру империализма. Или удариться в гонку вооружений и мериться с Америкой ракетами до посинения. Точнее, до их запуска. А Курчатов вам в этом деле поможет. К вашим услугам целый легион исторических личностей – ученых, политиков, полководцев. Не говоря о товарище Сталине, вскоре после смерти которого и заканчивается игра.

Это, пожалуй, сложнейший из всех способов завоевать планету. Но и победа будет самой приятной из всех.

Интересные факты



Hearts of Iron III должна сойти со стапелей уже в конце этого года. Paradox Interactive не планирует революций, а лишь потихоньку отлаживает игру. Анонсированы обильные изменения в политических системах, увеличение числа провинций до 14500 и, наконец-то, новый графический движок, «свинченный» с «Европы 3». Проекту всегда не хватало красок.

Мужик на заднем плане – вылитый Джордж Буш-младший.



08

Земля 2020 (Supreme Ruler 2020)

Прекрасное далеко

Сколько раз мы уже поднимали красный флаг над планетой, а вот триколор до сих пор не попадался. В этой игре можно исправить досадное недоразумение. По сути, перед нами классический глобальный варгейм – младший брат предыдущего «пациента». Только взоры разработчики устремили не в прошлое, а в ближайшее будущее.

Не выдержав внутренних противоречий, мировой порядок дал трещину, и страны распались на десятки провинций. Нам полагается заботливо собирать их заново, а если хватит сил и ресурсов, пойти дальше и встать у руля планеты. Есть и более привычные сценарии, вроде противостояния России и США. На этом сюжет исчерпывается, и начинается настоящая работа.

Именно работа: разработчики не делают поблажек для новичков и сразу же бросают игроков в бурлящий водоворот тактики. Причем интерфейс можно смело записывать во вражескую коалицию. Впечатления сглаживают только отменная карта мира и довольно приятная графика.

Рутинную работу можно поручить искусственному интеллекту, но на электронные мозги надежды мало. Даже маленький шпионский скандал с легкостью приведет к мировой войне. С другой стороны, разве не этого нам и надо? Войны – главный козырь игры, есть даже отдельные мини-сценарии для любителей посражаться. Да и вообще, где еще найдешь глобальный варгейм с заданием отконвоировать VIP-персону?!

Внизу: С детализацией боев авторы слегка переборщили.



Интересные факты

Разработчики рискуют снискать славу дурных пророков. Аккурат под Новый год они выпустили дополнение – Supreme Ruler 2020: Global Crisis. По сюжету экономический кризис, нехватка ресурсов и политическая нестабильность грозят перерасти в Третью мировую войну. Не без нашей помощи, конечно же. На злобу дня гораздо лучше подошло бы название первой игры – Supreme Ruler 2010: Престол планеты.



09

Superpower 2: Глобальная стратегия

Большая красная кнопка
Кому как, а мне в глобальных варгеймах всегда не хватало чемоданчика с красной кнопкой. Что же я за правитель мира такой, если не могу играючи стукнуть по соседям атомным кулаком? Очарование этой стратегии складывается из маленьких радостей, вроде улетающих вдаль ракет, пускай и убого слепленных, и красивого глобуса вместо карты. Так и хочется протянуть руки и ощутить себя истинным властелином планеты.

Небольшое увеличение масштаба обрушит на вас тонны «полезной» информации. Авторы ссылаются чуть ли не на ЦРУ и божатся, что у них самые точные данные. Игра очень хочет казаться серьезной, но при всей энциклопедичности получается это у нее с трудом. Преодолев трудности интерфейса и чудовищной локализации, мы обнаружим знакомое по другим варгеймам поле деятельности – экономику, политику и военное дело. Финансы неплохо автоматизированы, а вот дипломатия таит в себе много сюрпризов. Еще вчера мы слыхом не слыхивали про Конго, а теперь это государство грозит нам войной. Мировые события зачастую не поддаются никакой логике. Можно сбросить на чужую столицу бомбу, и этого даже никто не заметит.

Любителям достоверности, четкой логики и здравого расчета лучше отправиться на десять лет вперед в мир «Земли 2020». А желающих побряцать ядерными боеголовками – милости просим. Планета ждет!


Эта планета станет нашей!

Интересные факты

Законодательство – уникальная для таких игр система. Разрешить многоженство? Легко! Надоела свобода слова? Отменим! Миграция, однополые браки, права человека – мы можем влиять на многое. Если сделаем все правильно, устраним самые неприятные внутренние проблемы. Вот только не известно, как разные нации реагируют на такие указы, поэтому полагаться приходится только на интуицию – со здравым смыслом тут явная напряженка.



РУССКИЕ ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ ДРУГИХ НАРОДОВ ЧУДОМ СВЕТА «КРЕМЛЬ» И КОННЫМИ КАЗАКАМИ.


Апогей развития цивилизации.


Слоны, минарет и Колизей в Нью-Йорке – дело обычное.

10

Sid Meier's Civilization 4

Что нам стоит мир построить?
Всегда неприятно получать в руки разваливающееся государство с наказом сотворить из него конфетку. Будто в чужой дом прибраться зашел. Если уж строить империю, так свою. Если уж играть, так сначала. Право, неловко снова рассказывать о «Цивилизации». Но если вдруг вы недавно на нашей планете, скажу, что столько способов захватить мир, как в этой игре, еще поискать надо.

Особой роли выбор страны не играет, но мы не станем отступать от цели и примерим камзол Петра I. Русские отличаются от других народов Чудом света «Кремль» и конными казаками. Негусто, зато возможности сумасшедшие – доступно больше 3000 вариантов государственного устройства. Да и великие деятели приходят к нам на службу, невзирая на место и время. Устроить Мекку в Москве? Пожалуйста! Эйнштейн в средние века? Англичане-буддисты? В порядке вещей!

Ключей от мира тут целая связка. Гуманистам – дорога в ООН. Выиграли выборы, и дело в шляпе. Нет? Так возьмем искусством. И надо-то всего лишь три города с «легендарной» культурой. Интриганы могут одержать верх, захватив влияние над тремя четвертями планеты. Для самых ленивых – победа по очкам в 2050 году. На закуску предлагается соорудить космолет и улететь на Альфу Центавра. Наконец, можно попросту всех уничтожить, тогда и тягаться уже будет не с кем.

Сравнивать «Цивилизацию» с чем-то еще не имеет смысла. И хоть к русским игра относится весьма опосредованно, списывать ее со счетов никак нельзя. Символично, что именно проект Сида Мейера завершает наш хит-парад. Играйте и выигрывайте! Вместе с нашей «рашей»! СИ

Интересные факты

Sid Meier's Civilization считается лучшей компьютерной игрой по рейтингу журнала Computer Gaming World. Это была первая стратегия, позволяющая развивать науку от каменного века до ближайшего будущего. Она была создана по мотивам настольной игры Advanced Civilization от Avalon Hill еще в 1991 году. Теперь все стало наоборот – компания Eagle Games выпустила настолку по мотивам компьютерной версии.



MADE IN RUSSIA

ОТЕЧЕСТВЕННАЯ БОЕВАЯ ТЕХНИКА В ВИДЕОИГРАХ





Военная техника окружает нас с самого детства. Все мы когда-то играли с пластмассовыми Т-34 и МиГ-29, расставляли на столе коллекцию миниатюрных «Катюш» и бронетранспортеров. Кто-то потом стал с упоением читать книги о советских танках времен Второй мировой, кто-то увлекся коллекционированием сборных моделей, позволяющих своими руками сделать точную, пусть и очень маленькую копию современного истребителя. Видеоигры дали этому увлечению дополнительное измерение – они подарили возможность лично сесть за штурвал новейшего вертолета, о котором столько читал раньше. Или возглавить атаку тех самых танков, которые раньше выстраивались на полу в гостиной. Какими видами современной (упор делался именно на новейших образцах) отечественной техники можно «порулить» в играх? Этим вопросом мы и задавались при подготовке материала.







О ЧЕРНОЙ НЕСПРАВЕДЛИВОСТИ

Стратегии, варгеймы, симуляторы. Боевые машины с пометкой «Made in USSR/Russia» можно встретить практически в любой игре, посвященной войнам XX-XXI веков. Ничего удивительного в такой популярности нет. Советский Союз на протяжении десятков лет выпускал самые современные образцы военной техники, производил их в рекордных количествах, а потом снабжал своей продукцией союзников по всему миру. Отечественные танки, самолеты, вертолеты и поныне весьма распространены не только в России и бывших союзных республиках, но и в других странах: достаточно сказать, что на вооружении немецких ВВС до сих пор состоят МиГ-29, доставшиеся в наследство от ГДР.

Но, как бы странно это ни прозвучало, отношение к продукции нашего военпрома в играх можно описать выражением «сам себя не похвалишь – никто тебя не похвалит». И в этом нет ничего удивительного. Заокеанским разработчикам просто не до того – у них хватает своих «Апачей», «Команчей» и F-15. Европейские игроделы стараются ориентироваться на опять же американскую аудиторию. С российскими играми до определенного момента было весьма туго, и только сериалы Flanker от Eagle Dynamics и «Ил-2: Штурмовик» хоть как-то изменили ситуацию.

Вот и выходит, что отечественная техника чаще всего появляется на экране монитора либо как атрибут террористов-сепаратистов всех мастей (взять хотя бы ArmA), либо в качестве мишеней для игрока, оседлавшего очередной «Команч» (сериал Gunship). Нет, конечно, бывали и исключения. Например, в далеком 1993 году вышел весьма достоверный авиасим с говорящим названием Stormovik: The SU-25 Soviet Attack Fighter, разработчиком и издателем которого выступала не кто-нибудь, а Electronic Arts.

Нетрудно догадаться, что в западных играх характеристики советских или российских боевых машин зачастую оказываются занижены. Хрестоматийный пример – танковый симулятор Armored Fist (1994) от NovaLogic, в котором разработчики хоть и дали покататься на отечественном Т-80, но здорово «опустили» его по сравнению со звездно-полосатым «Абрамсом». В варгеймах показывают более объективную картину, однако западный варгейм с участием русских – явление редкое (ибо, как известно, по-настоящему Вторая мировая война началась после высадки союзников в Нормандии). Вот и получается, что за престиж отечественного ВПК борются в основном игры нашего производства. Хотя, повторимся, бывают и исключения вроде сериала Enemy Engaged. С него, пожалуй, и начнем.

ВЕРТОЛЕТ ЕСТЬ ВЫСШАЯ ЭВОЛЮЦИОННАЯ СТУПЕНЬ ВЕНТИЛЯТОРА

Хотя вертолеты и являются куда более «молодым» видом транспорта, чем самолеты или танки, у разработчиков они пользуются особой любовью. Почему? Во-первых, в современных локальных конфликтах, где авиация используется весьма ограниченно, вертолеты выходят на передний план. Во-вторых, спектр задач, которые они выполняют, довольно широк, а, значит, дизайнерам меньше придется ломать голову над разнообразием миссий. Ну и, наконец, во второй половине XX века именно вертолеты развивались активнее остальных видов техники.

Если не считать совсем уж старых «леталок», вышедших еще на ZX Spectrum, Enemy Engaged: Apache vs. Havoc (1997) стала первой игрой, в которой отечественному вертолету (в данном случае Миг-28) не только не занизили характеристики, но и поставили его на один уровень с американским «коллегой». Были у творения от Razorworks и другие плюсы – например, высокий темп или большая свобода действий, позволяющая творчески подходить к выполнению заданий. Сценарий вещал что-то о вымышленных конфликтах, но никто о сюжетных хитросплетениях особенно не задумывался – все были заняты воздушными поединками… Enemy Engaged – это как раз тот случай, когда лучше «один раз увидеть, чем сто раз услышать», ведь не зря выход каждого продолжения встречается радостным оживлением в рядах поклонников авиасимуляторов.

Продолжение серии – Enemy Engaged: RAH-66 Comanche vs. KA-52 Hokum (2000) – принесло много нового: улучшенную графику, обновленную физическую модель и, главное, новых участников противостояния – Ка-52 «Черную Акулу» и американского «Команча». Увы, после этого серия пошла под откос: Razorworks передала дело G2 Games, а выпущенные последними Enemy Engaged 2 (2007) и Enemy Engaged 2: Desert Operations (2009) лишь копировали предыдущие наработки.

Справедливости ради надо заметить, что Enemy Engaged – это все же не чистокровный симулятор, и вертолеты в нем изображены достаточно условно. Razorworks позволили себе скорректировать характеристики основных «персонажей», чтобы сделать их более конкурентоспособными (хотя на деле Ка-52 и «Команч» принадлежат к разным классам – штурмовик и разведчик соответственно).



Вверху: Различные модификации Ми-28.

Полезная информация

Ка-50, он же «Черная Акула», он же Hokum A (по классификации НАТО) – боевой одноместный ударный вертолет, предназначенный для поражения бронетанковой и механизированной техники, воздушных целей и живой силы противника. Разработан в ОКБ Камова как ответ американцам, выпустившим АН-64 «Апач». Первый полет совершил в 1982 году, официально принят на вооружение в 1995 году.
Особенности конструкции Ка-50 делают более простым и безопасным пилотирование в горах, в условиях ограниченной видимости и бокового порывистого ветра. Кроме того, Ка-50 считается одним из самых бронированных вертолетов современности.
Ка-52 «Аллигатор» – модифицированный двухместный вариант Ка-50. Эта модель отличается удобством ведения боевых действий в ночных условиях.

Достойной замены Enemy Engaged долгое время не было. На экраны выходили в основном «стрелялки с вертолетами» – например, «Красная акула» (2002), «Ударная сила» (2004) и «Красная акула 2» (2005) от отечественной студии G5 Software. В них можно было сесть в кабину Ка-27 Ка-58, Ми-17, Ми-24, но ни о какой достоверности не было и речи. Неплохой игрой оказался симулятор Ка-52 Team Alligator (2000) от британской студии Simis, позволявший командовать целым звеном вертолетов – помимо выполнения довольно однообразных миссий, необходимо было следить еще и за моральным состоянием подчиненных.

Настоящим лучом света в темном царстве для поклонников вертолетных симуляторов стала «Ка-50: Черная акула» от Eagle Dynamics. Отечественная студия подошла к работе с привычной для нее серьезностью (игра создавалась при непосредственном участии специалистов ОКБ Камова), в итоге сделав самый правдоподобный на данный момент симулятор. Собственно, «Черная акула» – это даже не игра, а настоящий тренажер для будущих пилотов.

Eagle Dynamics детально смоделировали черноморское побережье России, западную часть Грузии и небольшой кусочек турецких пляжей, а также расположенные на этой территории аэропорты. Помимо боевых вертолетов в игре можно было увидеть и самолеты, и наземную технику, и боевые корабли России и НАТО, и пехоту. Сюжет, по традиции основанный на вымышленном конфликте, очень напоминал развитие прошлогодних событий в Абхазии.

В итоге получилась красивая, интересная и чрезвычайно сложная игра, которую можно посоветовать только подготовленным профи. Даже для ветеранов она стала настоящим вызовом. Новичкам же лучше начинать знакомство с жанром с чего-нибудь более простого – Enemy Engaged, например. К слову, «Черная акула» – это, простите за невольный каламбур, только первая ласточка. Eagle Dynamics планирует выпустить целую серию авиасимов, каждый из которых будет посвящен конкретному аппарату.

Полезная информация

Ми-28, он же Havoc (по классификации НАТО) – ударный вертолет, предназначенный для поражения бронированных целей и огневой поддержки сухопутных войск. Разработан на московском вертолетном заводе им. М.Л. Миля. Первый полет совершил в 1982 году, принят на вооружение в 2007 году.
Боевая машина была спроектирована таким образом, что наиболее уязвимые детали оказались защищены менее важными элементами. Благодаря этому Ми-28 считается одним из самых живучих современных вертолетов.
Улучшенная модификация Ми-28Н «Ночной охотник» должна в будущем стать основным боевым вертолетом спецназа.



Внизу: «Черная акула» получилась хардкорным симулятором: новичкам запускать игру категорически не рекомендуется.


«Илья Муромец» – передовой продукт отечественной деревообрабатывающей промышленности.





Вверху: Характерной особенностью Ил-2 было почти полное отсутствие защиты для стрелка (кадр из игры «Ил-2 Штурмовик»).

Вверху справа: Ан-2 – пожалуй, самый известный отечественный биплан в компьютерных играх.

Полезная информация

Ил-2, он же «Горбатый», он же «Бетонный Самолет», он же «Мясорубка», он же «Черная смерть» – штурмовик, спроектированный Сергеем Владимировичем Ильюшиным и запущенный в производство в 1941 году.
Самый массовый истребитель времен Второй мировой войны, принимавший участие в боях по всей линии фронта.
Изначально был одноместным, но позже оказалось, что у пилота не остается времени на стрельбу, после чего в конструкции появилась позиция для стрелка.
Ил-2 был отлично бронирован, за что и получил репутацию «Летающей крепости». Это же стало его главным недостатком – из-за тяжелого бронированного корпуса Ил-2 нес относительно низкую боевую нагрузку (меньше из серийных ударных самолетов была только у У-2).

КОРОЛИ ВОЗДУХА

Самолеты, в отличие от вертолетов – самый долгоиграющий вид техники. Воздушные дуэли шли еще над полями Первой мировой войны, о чем нам рассказывают Red Baron и ему подобные игры. Жаль, что отечественным самолетам в них места не нашлось, и увидеть российскую авиацию начала века можно разве что в стратегиях на тему Первой мировой, таких как «Антанта» (2004) или «Агрессия» (2008). А ведь у нас тоже есть чем похвастаться. Взять хотя бы четырехмоторный цельнодеревянный биплан С-22 «Илья Муромец», первый в мире стратегический бомбардировщик массового производства, выпускавшийся на Русско-Балтийском вагонном заводе в течение 1913 – 1918 годов.

Вот Вторая мировая война – совсем другое дело, здесь отечественная авиация не может пожаловаться на недостаток внимания. Чего стоит только великий и могучий «Ил-2 Штурмовик» (2001), гордость Maddox Games и всего отечественного авиапрома. Рассказывать об этой игре нет смысла, хвалебные отзывы в ее адрес слышали, наверное, даже те, кто в жизни не садился за компьютер. «Ил-2 Штурмовик» и бесчисленные дополнения к нему охватили почти всю авиацию времен Второй мировой – от древних фанерных истребителей И-5 и И-15 до грозного бомбардировщика Пе-8.

Ил-2 стал единственным советским самолетом в Secret Weapons Over Normandy (2003), в Blazing Angels (2006) он появился вместе с истребителем Ла-7. Они же, плюс Як-9 фигурируют в онлайновом симуляторе Aces High (2000). Последний не ограничивается только самолетом – в нем есть и Т-34, и даже советские корабли. Присоединиться к виртуальным сражениям можно по адресу http://www2.hitechcreations.com/frindex.html.

«Пе-2: Пикирующий бомбардировщик» (2007) от Polynetix Studio и «Нового Диска» рассказывает о самом массовом истребителе Второй мировой войны. Пусть эта игра не претендует на звание симулятора, но все же выделяется весьма качественным исполнением. Особенно радует игра набором разнообразных миссий – тут и точечное бомбометание, и воздушные бои, и аэрофотосъемка.

А в 2009 году нас ждет обновленный «Ил-2» – проект IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, разрабатываемый совместно Gaijin Entertainment, DiP Interactive и Dynamic Systems для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Разработчики обещают следовать заветам оригинала, но вот окажется ли игра полноценным симулятором, неизвестно.



Полезная информация

МиГ-29, он же Fulcrum (по классификации НАТО) – истребитель четвертого поколения, спроектированный в ОКБ Микояна и Гуревича. Прославился, прежде всего, своей надежностью и универсальностью.

МиГ-29 за его популярность иногда называют «Калашниковым мировой авиации». Самолет состоит на вооружении множества стран мира, начиная с Германии и заканчивая Эритреей и Шри-Ланкой. Только до распада СССР было произведено 800 МиГ-29.

БЫСТРЕЕ, ВЫШЕ, СИЛЬНЕЕ

Не меньшим интересом у разработчиков пользуется и современная авиация – в конце концов, имитировать в играх напичканный техникой Су-27 куда интереснее, чем фанерный Ан-2. Одним из лидеров этой отрасли виртуального самолетостроения можно смело назвать отечественную студию Eagle Dynamics. Их первое творение – Su-27 Flanker – вышло еще в 1995 году. Посвященная одному из лучших отечественных истребителей, игра отличалась высоким уровнем реализма, качественной реализацией летной модели (авторов консультировали специалисты ОКБ Сухого) и, что немаловажно – весьма приличной по тем временам графикой. Кроме самого Су-27, в ней можно встретить МиГ-29 и американский F-16.

Su-27 Flanker вышла не только в России, но и на Западе и получила немало хвалебных отзывов. А в 1997 году была выпущена Su-27 Flanker 1.5 – обновленная версия игры, исправлявшая многочисленные баги и ошибки оригинала. За ней последовала Flanker 2.0 (1999), издателем которой выступила знаменитая Strategic Simulations. От первой части этот симулятор отличался обновленной графикой и еще большей реалистичностью. Повышенное внимание было уделено операциям на море, поэтому наряду с Су-27 на первые роли вышел его собрат Су-33, палубный истребитель морской авиации.

Наконец, в 2002 году студия Eagle Dynamics отметилась бесплатным дополнением ко второй части Flanker 2.5. Помимо улучшенной графики, в игре появилось очередное творение ОКБ Сухого – Су-39 (штурмовик, рассчитанный на полеты в любое время суток). Кроме того, Flanker 2.5 выделялся переработанным AI: если раньше все происходило строго по велению скрипта, то теперь два корабля, столкнувшись в море, могли устроить разборки по собственной инициативе.

Идейным наследником сериала Flanker стал вышедший в 2003 году авиасим «Lock On. Современная боевая авиация». Игра была сделана по той же схеме, что и предыдущие творения Eagle Dynamics – максимальная реалистичность, весьма приличная графика и вымышленный конфликт между «красными» и «синими». Четыре кампании были посвящены двум отечественным и двум американским истребителям – Су-27, Су-25А и A-10 с F-15 соответственно. Общий же авиапарк достиг рекордных размеров – 41 самолет различного назначения и 15 вертолетов. Единственным недостатком игры оказалось то, что она, по меткому выражению фанатов, «куда более реалистичная, чем интересная».

Из отечественных самолетов соперничать с продукцией ОКБ Сухого по популярности может разве что еще один истребитель – МиГ-29. И во Flanker, и в Lock On он остается на вторых ролях. В других же играх МиГи выходят на первый план – например, в MiG-29 Fulcrum (1990) или Falcon 3.0: MiG-29 (1993). А в 1998 году на свет появился другой MiG-29 Fulcrum – от NovaLogic. Кстати, сейчас игру можно бесплатно скачать с официального сайта компании по адресу http://www.novalogic.com/downloads.asp#tabs.

В 2002 году вышел симулятор Strike Fighters: Project 1 от Third Wire Productions. На фоне просторов Ближнего Востока 60-х годов МиГ-17, МиГ-19 и МиГ-21 противостояли американским истребителям: по сюжету в игре сцепились два арабских государства, одному из которых покровительствует Вашингтон, другому – Москва. Игра, конечно, уступает в реалистичности творениям Eagle Dynamics, но ее можно рекомендовать как неплохое пособие для новичков. Правда, нельзя не отметить, что характеристики отечественной техники не соответствуют действительности: например, американская техника превосходит советские самолеты в скорости, хотя на самом деле МиГ-19 куда быстрее западных аналогов.

Как тут не вспомнить и «авиа-экшн» Red Jets (2004), при локализации получивший название «Крылья России». В этой игре можно сесть за штурвал не только МиГ-29, но и Су-25, Су-27 и Як-141.

В западных играх МиГ-29 всегда уступает американским истребителям. Правда, занижение характеристик МиГ-29 вызвано отнюдь не черной завистью: как показали военные операции в Персидском заливе и в Югославии, МиГи оказались на порядок хуже западных самолетов. С этим трудно спорить, но следует отметить, что в обоих случаях американским истребителям противостояли устаревшие модели, управляемые не самыми умелыми пилотами.

Внизу: Продукция ОКБ Сухого во Flanker 2.5.

Еще ниже: Су-27 из знаменитой эскадрильи «Русские витязи».

Внизу слева: МиГ-29 в «парадной форме».



Полезная информация

Су-27, он же Flanker (по кодификации НАТО) – многоцелевой высокоманевренный всепогодный истребитель-перехватчик. Первый советский истребитель четвертого поколения, спроектированный в пику американскому F-15 Eagle.

Су-27 создавался для борьбы за господство в воздухе и существенно превосходит американские самолеты в маневренности.

В июне 1989 года на авиасалоне Ле-Бурже летчик-испытатель Виктор Пугачев на Су-27 продемонстрировал новую фигуру пилотажа — «кобру» (динамическое торможение).





Т-34 в «Стальной ярости»…



Т-72 на фоне мирного сербского селения («Т-72: Балканы в огне»).

Полезная информация

Т-72, он же «Урал» – самый массовый танк второй половины 20 века. Основной боевой танк российских (и не только) войск. Под термином «основной» в данном случае подразумевается универсальность машины – она сочетает высокую огневую мощь с хорошей защищенностью и подвижностью.
Считается лучшим в мире по соотношению «эффективность/цена». Разработка Т-72 началась в 1967 году, массовое производство – в 1973-м. Модификации Т-72 выпускались по лицензии в Югославии (М-84), Польше, Чехословакии и Индии.





ТАНКИ – ГЛАВНЫЙ ПОКАЗАТЕЛЬ ЖИЗНЕСПОСОБНОСТИ ГОСУДАРСТВА

Если пытаться подобрать символ Советской армии в Великой Отечественной войне, то первым кандидатом на эту роль будет Т-34. Самый массовый танк Второй мировой, он в силу своей известности, представлен практически в любой игре, посвященной событиям на Восточном фронте. Это и стратегии реального времени (сериал «Блицкриг»), и варгеймы («Операция "Багратион"»), и танковые симуляторы. В стратегиях он, как правило, выступает «советским танком по умолчанию», а заодно и главной ударной силой на поле боя – по крайней мере, до появления у немцев Pz.Kpfw. IV F2. Что, кстати, не совсем соответствует истине – и отечественные, и западные разработчики часто забывают, что ранним моделям «тридцать четвертого» присуще множество недостатков и на звание лучшего танка Второй мировой он никак не претендовал.

Пожалуй, одной из лучших игр про Т-34 и вообще про отечественные танки времен Второй мировой стал симулятор «Стальная ярость: Харьков 1942» (2008) от Graviteam и Discus Games. Разработчикам удалось создать и реалистичный симулятор, и захватывающую игру, которую в равной степени можно порекомендовать и новичкам, и ветеранам жанра. Кстати, «Стальная ярость» является на данный момент единственным танковым симулятором, в котором игроку доступен для управления Т-34, вооруженный 76-мм пушкой.

Образцом «танковой классики» можно назвать вышедший в 1998 году Panzer Commander. Игра впечатляла набором доступной техники – более 20 моделей, в числе которых были и советские образцы. Похожим проектом является Steel Panthers WW2, предлагающий на выбор сразу пять модификаций Т-34, не считая Т-34-85.

После окончания Второй мировой войны роль самого популярного русского танка перешла к Т-72. Эта модель появляется практически в любой игре, посвященной военным конфликтам второй половины XX – начала XXI века: к примеру, в Operation Flashpoint и ArmA. Желающим опробовать Т-72 в полноценном симуляторе можно посоветовать «Т-72: Балканы в огне» (2005) от CrazyHouse. Кстати, эта игра примечательна еще и тем, что помимо Т-72 в ней присутствовал и Т-55А, который редко можно увидеть на экранах мониторов. Симулятор в свое время заслужил немало комплиментов, прежде всего – за возможность «отдохнуть» от поднадоевших «Пантер» и «Тигров». Жаль только, что создатели, погнавшись за правдоподобностью, совсем забыли о насыщенном игровом процессе. В результате игра получилась не шибко-то интересной.

Вверху: Знаменитый танк в игре имени себя: кадр из «Т-34 против Тигра».

Слева: А вот так боевая машина выглядит изнутри. Милости просим!

Полезная информация

Т-34 – средний танк, являвшийся основной боевой единицей бронетанковых войск СССР. Отличался идеальным балансом маневренности, бронированности и вооружения. Большинство историков и военных специалистов признают его лучшим танком Второй мировой. Как и другая продукция отечественного военпрома, Т-34 выделяется простотой и надежностью в эксплуатации, поэтому его модификации до сих пор состоят на вооружении многих стран.
В видеоиграх часто появляется также Т-34-85 – более совершенная модель танка, спроектированная в 1943 году. Она отличалась повышенной огневой мощью и лучшим распределением обязанностей членов экипажа. В то же время, по уровню защищенности Т-34-85 уступал другим танкам конца войны.

ГОСПОДАМ ОФИЦЕРАМ

Иногда хочется не только исполнять чужие приказы, но и самому почувствовать себя командиром. Если говорить о стратегиях на тему Второй мировой, то первым на ум приходит ветеран Close Combat 3: The Russian Front (1999) – хрестоматийная игра о событиях на Восточном фронте. Операция «Барбаросса», оборона Москвы, Курск, Сталинград, контрнаступление Красной Армии, освобождение Европы и, наконец, штурм Рейхстага: Close Combat 3 стала своеобразной отправной точкой для других разработчиков.

Впрочем, перечислить все варгеймы и «серьезные» RTS о Великой Отечественной войне не хватит времени. «Блицкриг», «Противостояние», «Вторая мировая», «Операция "Багратион"»– список, состоящий лишь из отечественных игр, получается довольно длинным. Проекты это специфические, «на любителя», но у них есть как минимум один неоспоримый плюс – в них можно встретить те виды техники, которые не увидишь в симуляторах. Например, «Катюши». А в «Противостоянии» под наше командование и вовсе выделяют целый бронепоезд.

С играми, выходящими за рамки Второй мировой войны, ситуация обстоит хуже. Вспоминается недавняя World in Conflict (2007), повествующая о том, как в 1989 году Советский Союз развязал войну с США и НАТО. В ближайшее время должно выйти дополнение Soviet Assault, в котором нас ждет новая кампания за силы Красной Армии.

Вообще существует немало западных стратегий, в которых войска изображены лишь условно: реальные названия если и встречаются, то лишь для сохранения антуража, а разработчики зачастую имеют весьма поверхностное представление о настоящей военной технике. Зато эти игры четко показывают, что из себя представляет наш ВПК, по мнению иностранцев. Разработчики обычно солидарны друг с другом: российская авиация и флот вряд ли могут противостоять западным, зато танковые войска (иногда – еще и артиллерия) не знают себе равных. Видно, Т-34 так напугал Европу во времена Второй мировой, что о нем помнят до сих пор. Для примера можно взять знаменитую Empires: Dawn of the Modern World или недавнюю War Leaders (2009). И вообще, если речь идет о чем-то тяжелом и монструозном, то это, как правило, относится к русским. Чего стоит только дирижабль «Киров» из Red Alert, но это уже совсем другая история.


Русские танки в World in Conflict: Soviet Assault.


«Стальные монстры» – наш ответ Battlestations: Midway.

СИМУЛЯТОР ВОЙНЫ

Говоря об играх с отечественной техникой, нельзя не упомянуть и о легендарной Operation Flashpoint (2001). Чешские разработчики из Bohemia Interactive Studio сделали, по сути, первый тактический шутер, позволяющий использовать боевые машины советского производства – сначала трофейные, а в дополнении Red Hammer – уже на законном основании.

Техника в Operation Flashpoint сильно упрощена (по степени достоверности игра лишь немного превосходит сериал Battlefield), но все же, здесь можно «порулить» практически всеми образцами современной отечественной техники – от Т-72 до «Черной Акулы», скрывающейся под псевдонимом V-80. Дополнительные модели можно найти в фанатских модификациях, посвященных Великой Отечественной, а также афганской и чеченской войне (начать поиски можно на Flashpoint.ru).

Сами чехи, оставив права на знаменитое имя у Codemasters, в 2007 году выпустили Armed Assault (ArmA). Игра оказалась очень похожа на предка, но уровень сложности существенно вырос – без опыта игры в Operation Flashpoint за ArmA лучше не садиться. Поскольку воевать приходится в частях НАТО, русскую технику можно увидеть в основном со стороны. Впрочем, в самое ближайшее время должна выйти ArmA 2, негласным девизом которой является фраза «Long live Mother Russia!».

Codemasters, в свою очередь, сейчас работает над Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, которая должна появится на полках магазинов в этом году. Судя по тому, что действие будет развиваться на Дальнем Востоке, а в качестве участников заявлены армии России, США и Китая, нас вновь ждет встреча с отечественной техникой.



Техника за гранью фантастики

Не все разработчики в своих играх рассказывают о технике прошлого и настоящего – никто не мешает им попытаться представить, как будут выглядеть армии в будущем. Ну, или какими они могли быть при альтернативном развитии истории. Например, в экшене The Red Star (2007) для PlayStation 2 советская армия ударными темпами осваивает магию, а место танков и бронетранспортеров заняли разнокалиберные шагающие роботы.

В отечественном космосиме «Завтра война» (2007), по одноименной книге Александра Зорича, Россия оказывается одним из государств-директорий, имеющих право на производство боевой техники (примечательно, что Северо-американская директория этого права лишена). Среди прочей техники российскую военную промышленность будущего представляют космические истребители РОК-12 «Сокол» и РОК-14 «Змей Горыныч».

Но, пожалуй, наибольший вклад в развитие этой темы внес сериал Red Alert. Уже после выхода первой части в 1996 году фирменной чертой стратегии стали фантастические технологии на службе обеих противоборствующих сторон. В Red Alert 2 (2002) и мультиплатформенной Red Alert 3 (2008) изначальные идеи были развиты и дополнены новыми. Правда, в случае с Советами разработчики остались верны штампам. Красная армия делает основную ставку на танки с говорящими названиями «Серп», «Молот» и, наконец, тяжелый танк с многообещающим названием «Апокалипсис». Сюда же можно отнести технологию «железный занавес», позволяющую делать технику невидимой. Но наиболее экзотической разработкой советских инженеров является так называемый Terror Drone – робот, который может прицепиться к вражеской технике и разобрать ее на запчасти.

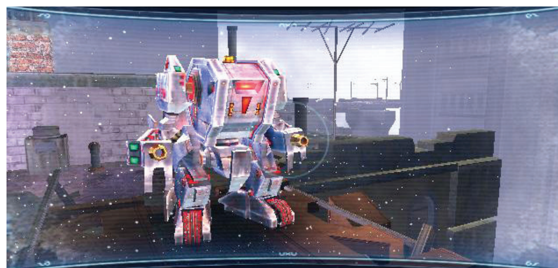






ГОРДОСТЬ ЗА НАШИХ

То, что западные разработчики считают Т-72 и Ка-50 символом агрессии, вполне понятно – в нашей технике они привыкли видеть угрозу. Мы же (не сочтите за квасной патриотизм), управляя советской или российской техникой, имеем полное право гордиться за своей страной. В конце концов, в досье на многие отечественные образцы можно встретить слова «самый» и «лучший». Может, именно поэтому в нашей стране особенно любят различные симуляторы и варгеймы. Не исключено, что они понравится и вам, если вы еще не пристрастились к этим жанрам. Ведь если в реальной жизни вам не удалось сесть за штурвал самолета, то в игре вы запросто познаете радость полета! СИ







Мир бездонный

У отечественного военно-морского флота отношения с видеоиграми как-то не сложились. Во-первых, морских симуляторов как таковых не очень много, а в варгеймах и стратегиях речь обычно идет об абстрактных «линкорах» и «катерах». Во-вторых, западные разработчики по традиции предпочитают посвящать игры «своим», будь-то подводный сериал Silent Hunter или лихой экшн Battlestations: Midway. Отечественные разработчики же больше привыкли уделять внимание эпохе пиратов.

Поэтому при упоминании о нашем ВМФ в первую очередь на ум приходит «Морской охотник» от «Акеллы»: в игре можно встать за штурвал (и за пулемет) советского катера эпохи Второй мировой войны. Кроме того, со временем под командование геймера попадает целая эскадра. Жаль, конечно, что игра зависла где-то посередине между подражанием Battlestations и серьезным симулятором, да и реалистичности ей не хватает – советский катер ничем, кроме внешнего вида не отличается от английского или немецкого. Но необходимый набор элементов (дымовые завесы, торпедные атаки, перестрелки с вражескими истребителями) – в наличии. Ходят слухи, что «Акелла» работает над продолжением «Морского охотника», в котором можно будет управлять и более серьезными судами.

Кстати, если начать копаться в морской тематике, то неожиданно выплывает целый пласт варгеймов, посвященных… русско-японской войне начала XX века. К примеру, Naval Campaigns 2: The Battle of Tsushima (2003) и Distant Guns: The Russo-Japanese War at Sea (2006) от Storm Eagle Studios. Если первая снабжена минимальным набором графики и на 90% состоит из математических формул, то вторая – вполне неплохая военно-тактическая игра, отвечающая всем канонам жанра. Каждый корабль обладает внушительным набором характеристик – как отмечают знающие люди, весьма близких к реальным. Соотношение сил в Distant Guns тоже строго соответствует историческим реалиям, так что подыграть России будет очень сложно.

Россия десу

НАША РОДИНА ГЛАЗАМИ ЯПОНСКИХ АНИМАТОРОВ





Karin, 10 серия. Отец вампирского семейства пытается прочесть книгу о Борисе Николаевиче Ельцине и его русских друзьях.



ТЕКСТ
Игорь Сонин

Зайцы-заключенные, сибирские самураи, старушки с бассетами, придворные зомби и пионеры-экстрасенсы – вот кто населяет анимешную Россию. Для нынешнего особенного номера «Страны Игр» мы перебрали в памяти огромное количество сериалов и отыскали среди них те, где наше отечество изображено наиболее подробно и жизненно. Японцы очень стараются показать на экране Россию такой, какая она есть, но все равно то и дело допускают смешные ошибки. Итак, какой же предстает Россия в аниме?



Лагерные будни Путина (справа) и Киренeнко (слева).

МАНГА

Существует много аниме-сериалов про Россию, но манга-сериалов все равно еще больше! Это объясняется не какой-то особой страстью японских художников, а тем, что комиксов в стране выходит огромное количество и при том же проценте упоминаний в абсолютных числах результат получается куда более внушительным. Вспоминать все работы – труд непосильный и ненужный, мы поговорим лишь о самых любопытных.
По всей России ходят упорные слухи о том, что «Преступление и наказание» Достоевского японцы превратили в мангу, которую и проходят в школе. Этот факт считается доказательством глупости наших соседей и, соответственно, интеллектуального превосходства русских. Но верить в подобные россказни – все равно что считать, будто «Скорая помощь» по-японски и правда называется «кому-то херовато». В Японии давно созданы отличные, грамотные переводы российской литературной классики, и все же слухи эти небеспочвенны. Действительно, манга «Преступление и наказание» на свете есть. Ее создал в 1953 году «бог манги» и первый массово популярный мангака Осаму Тэдзука (1928-1989). Надо сказать, что за свою жизнь Тэдзука опубликовал более семисот (!) работ, и среди них один-единственный том «Преступления и наказания» не играет сколь-нибудь значительной роли. Манга Тэдзуки – вольное переложение романа Достоевского с переписанным финалом и с весьма характерным Раскольниковым, похожим на розового пупса. Впрочем, остальные герои этой манги тоже стандартны для Тэдзуки и не раз встречаются в других его творениях.
Кроме этого, существует еще и линейка классических книг в кратком манга-изложении от издательства East Press. Используются они для того же, для чего и наши книги в кратком изложении: чтобы быстро узнать содержание огромного классического романа. В этой серии вышло не только «Преступление и наказание», но также «Война и мир», «Братья Карамазовы» и еще несколько десятков известнейших литературных произведений, в том числе и японских авторов.
Наконец, последняя работа, которую хочется упомянуть, – это манга Bronze no Tenshi («Бронзовый ангел»), созданная художницей Тихо Сайто («Юная революционерка Утена»). В своей характерной манере Сайто изображает роман Александра Сергеевича Пушкина и Натальи Гончаровой, время от времени разбавляя повествование отрывками из произведений поэта, которые якобы читают сестры Гончаровы. Сайто, как и Тэдзука, тоже необычайно плодовита, и «Бронзовый ангел» – лишь одна и отнюдь не главная ее работа, но все же приятно видеть такой интерес к нашему великому поэту.

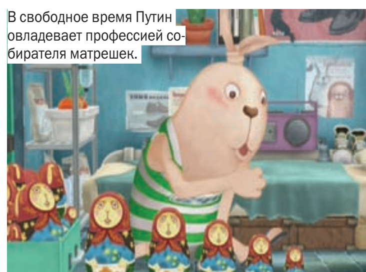
USAVICH

Самое русское аниме из всех, существующих в природе. Этот короткометражный сериал транслируется на японской версии канала MTV. Действие Usavich целиком и полностью происходит в России, а главные герои – зайцы-заключенные Путин и Кирененко. В первом сезоне мы наблюдаем за их несложным тюремным бытом, во втором зайцы бегут из заключения и спасаются от милиции, в третьем – попадают в большой город и сводят счеты с местной мафией. Путин (в зеленом), несмотря на грозное имя, – рохля и размазня, а Кирененко (в красном) – то ли демон, то ли терминатор. Когда Кирененко решил бежать из тюрьмы, то собрал чемодан, пробил кулаком стену и спокойно вышел. В сериале полным-полно верно подмеченных российских реалий, иногда даже можно услышать русскую речь (хотя обычно герои произносят бессмысленную тарабарщину). Надписи на знаках и плакатах удивительно грамотны, и поневоле задаешься вопросом: почему «самое русское аниме» – именно о заключенных? Наводит, знаете ли, на размышления.



Кирененко читает «газету УсавичУсавич», и мы не можем найти на ней ни одной ошибки! Кстати, на календаре справа написано «Куй железо, пока горячо», на календаре слева – «Граз за граз, зуб за зуб».




В свободное время Путин овладевает профессией собирателя матрешек.


Судя по автомобильному номеру, ребята из Питера.


Моя милиция меня бережет. А Путина и Кирененко – стережет.

ПУТИН (В ЗЕЛЕНОМ), НЕСМОТРЯ НА ГРОЗНОЕ ИМЯ, – РОХЛЯ И РАЗМАЗНЯ, А КИРЕНЕНКО (В КРАСНОМ) – ТО ЛИ ДЕМОН, ТО ЛИ ТЕРМИНАТОР.



Обложка манги Bronze no Tenshi художницы Тихо Сайто.


«Теперь сходитесь». Хладнокровно, Еще не целя, два врага Походкой твердой, тихо, ровно Четыре перешли шага...


«Преступление и наказание» в кратком манга-изложении издательства East Press. «Ни одного мига нельзя было терять более. Он вынул топор совсем, взмахнул его обеими руками, едва себя чувствуя, и почти без усилия...»

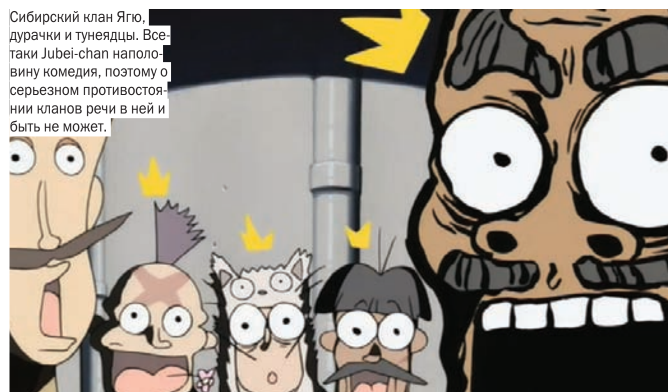


Обложка манги «Преступление и наказание» легендарного Осаму Тэдзуки.

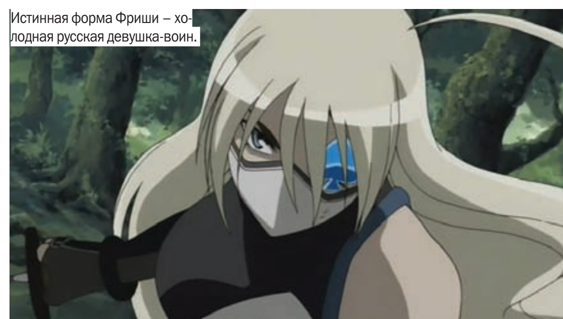
JUBEI-CHAN: THE COUNTER ATTACK OF THE SIBERIAN YAGYU

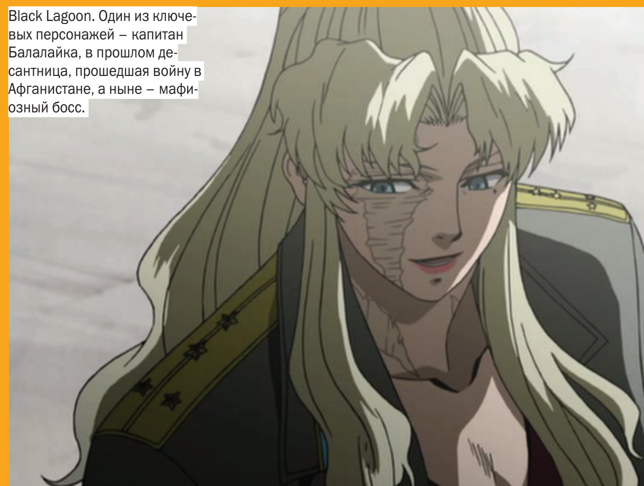
Если Usavich – это самое русское аниме, то второй сезон Jubei-chan – самое лучшее аниме про русских. Сюжет бредов и прекрасен: давным-давно, еще при сегунате Токугава, клан Ягю из Эдо (легендарные самураи, между прочим) прогнал своих северных родственников прочь из Японии. Родственники прижились в Сибири, обрусели и через триста лет вернулись на острова мстить за поруганную честь. Нет, вы только послушайте: русские самураи враждуют с японскими самураями! А центральная тема сюжета – отношения японской девочки Дзю и русской девочки Фриши, которые обе претендуют на то, чтобы быть современными инкарнациями великого самурая Дзюбея Ягю. Сериал получился увлекательным, веселым и оригинальным, он гениально снят и озвучен. Нечего скрывать, даже без всей своей «русскости» Jubei-chan был бы великолепен! А с национальным колоритом здесь все в порядке: наш родной язык грамотен и уместен, а одного из персонажей озвучил сам Юрий Норштейн – замечательный русский режиссер-мультипликатор, создатель «Ежика в тумане».


Наверное, существует какой-то закон вселенной, который запрещает снимать «Наруто» так же умопомрачительно эффектно, как Jubei-chan.


Сибирский клан Ягю, дурачки и тунеядцы. Все-таки Jubei-chan наполовину комедия, поэтому о серьезном противостоянии кланов речи в ней и быть не может.


Отечественный самурай похож на Камину!


Истинная форма Фриши – холодная русская девушка-воин.


Black Lagoon. Один из ключевых персонажей – капитан Балалайка, в прошлом десантница, прошедшая войну в Афганистане, а ныне – мафиозный босс.


Raimuiro Senkitan. Сериал про японских девок, сражающихся против русских девок под Порт-Артуром в 1904-м. Основан на хентайной игре, но это и так понятно.



Железный подстаканник в вагоне-ресторане показывает глубокое понимание российских реалий... Но персонажи все равно пьют чай по-японски, поднимая чашку двумя руками. Объясните им: подстаканник надо брать за ручку!



Русский обычай – троекратно целовать иностранцев, прибывающих во Владивосток.

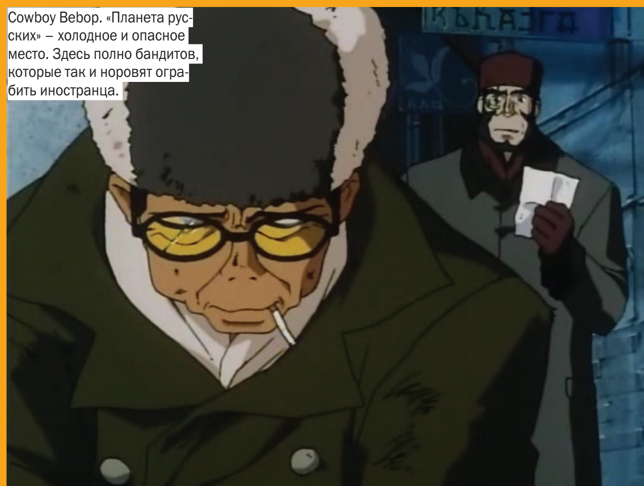


Очень даже похоже на унылую зимнюю российскую провинцию.

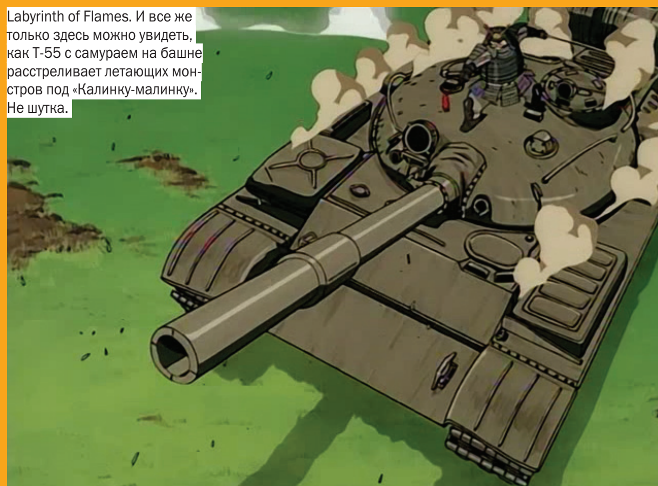
BLOOD+

Если не вдаваться в подробности, то героиня Blood+, девушка по имени Сая, по всему свету сражается с чудищами и ищет правду о своем происхождении. В 16-м эпизоде судьба заносит ее во Владивосток («ВАААЧВОСТОК», как написали японцы на показанной в аниме карте). Сая и ее спутники держат путь в Екатеринбург и следуют по Транссибирской магистрали через российскую глубинку. В определенный момент они даже оказываются в обыкновенной русской деревне, где встречают стереотипную бабушку с коромыслом и, почему-то, с бассетом. Невесть как преодолев лингвистические трудности (по логике вещей ни Сая не должна знать русского, ни бабушка – японского), героиня узнает, что жители деревни предаются, гм, «распутству». Позже герои доберутся и до Екатеринбурга, и даже до закрытого научного городка Свердловск-51. Россия изображена в Blood+ довольно правдиво: зрителю показывают сарафанчики, коромысло, матрешек (водки почему-то нет), покосившиеся заборчики, заснеженные деревни и унылую типовую застройку в замерзших сибирских городах. Пожалуй, из всех аниме-сериалов в этом материале именно Blood+ показывает нам самую простую, неприукрашенную и правдоподобную Россию.

РОССИЯ ИЗОБРАЖЕНА В BLOOD+ ДОВОЛЬНО ПРАВДИВО: ЗРИТЕЛЮ ПО КАЗЫВАЮТ САРАФАНЧИКИ, КОРОМЫСЛО, МАТРЕШЕК.



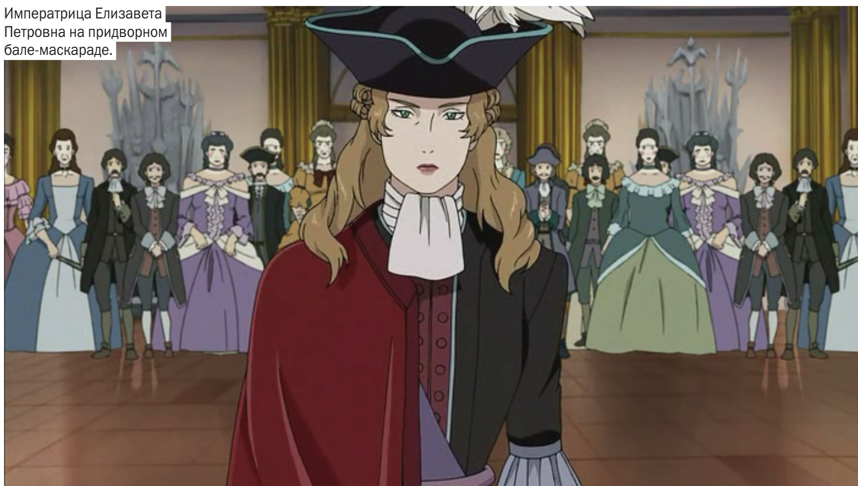
Cowboy Bebop. «Планета русских» – холодное и опасное место. Здесь полно бандитов, которые так и норовят ограбить иностранца.



Labyrinth of Flames. И все же только здесь можно увидеть, как Т-55 с самураем на башне расстреливает летающих монстров под «Калинку-малинку». Не шутка.

LE CHEVALIER D'EON

Исторический сериал Le Chevalier D'Eon («Шевалье д'Эон») у нас на особом положении. Все-таки нам сложно проверить, правильно ли здесь показан восемнадцатый век, похожи ли сами на себя русские императоры и императрицы. Шевалье д'Эон и его товарищи прибывают в Россию (а если точнее, то в столицу, в Санкт-Петербург) в восьмой серии, их цель – разыскать злодея Воронцова. Сначала четверо французов попадают на бал-маскарад к скучающей Елизавете Петровне и знакомятся с политической жизнью страны: прогрессивная императрица вынуждена бороться с ксенофобом Бестужевым. Последний заключил тайный союз с Петром III и Максимилианом Робеспьером и теперь распространяет по отчизне оккультную гниль. В конце концов заговорщики убивают императрицу... при помощи зомби! Безвольный идиот Петр III на короткое время становится правителем, и лишь с помощью четверки французов его супруге Екатерине удается взойти на престол. «Шевалье д'Эон» показывает нам Санкт-Петербург таким, как он есть, без медведей и матрешек (но все-таки с водкой), и все же нельзя не признать, что сериал превращает отечественную историю в балаган. Возможно, японцам достаточно просто видеть на экране известных исторических деятелей, ну а нам хотелось бы, чтобы они еще и сколько-нибудь соответствовали своим прототипам.


Императрица Елизавета Петровна на придворном бале-маскараде.

БЕЗВОЛЬНЫЙ ИДИОТ ПЕТР III НА КОРОТКОЕ ВРЕМЯ СТАНОВИТСЯ ПРАВИТЕЛЕМ, И ЛИШЬ С ПОМОЩЬЮ ФРАНЦУЗСКОЙ ЧЕТВЕРКИ ЕГО СУПРУГЕ ЕКАТЕРИНЕ УДАЕТСЯ ВЗОЙТИ НА ПРЕСТОЛ.


Петр III Федорович, седьмой император всероссийский.


Санкт-Петербург. Почему-то в аниме в русских городах почти всегда пасмурно, мрачно и противно.



Welcome to the NHK. В 20-й серии главный герой появляется в интересной футболке.



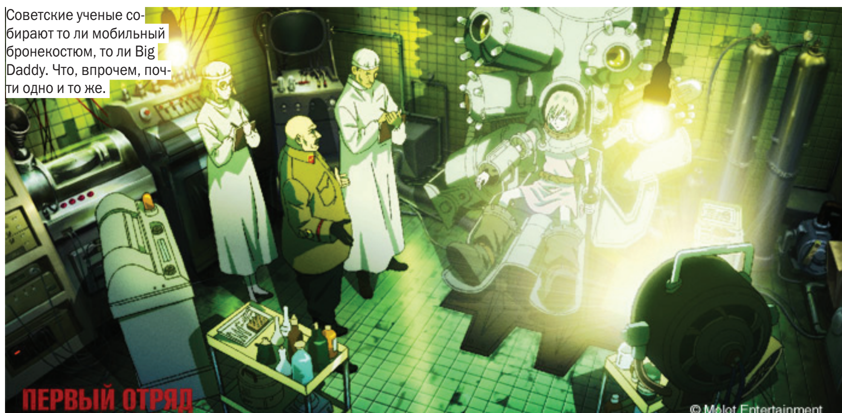
Cowboy Bebop. В 12-й серии герои попадают на «планету русских». Судя по надписи справа, она находится во Владивостоке.


Участие русских продюсеров в создании картины гарантирует нам правильное изображение телогреек и ушанок. И водки. И, наверное, матрешек.


Четырнадцатилетняя пионерка Надя почему-то носит с собой катану. Надя, откуда? Неужели дед с русско-японской войны принес?

ПЕРВЫЙ ОТРЯД

Этому аниме только предстоит выйти в прокат. Подробностей сюжета мы еще не знаем, но совершенно ясно, что перед нами – весьма вольное переложение событий Великой Отечественной войны. Несмотря на то что продюсеры «Первого отряда» – наши соотечественники, получается у них все равно бред сивой кобылы, что-то среднее между Return to Castle Wolfenstein и «Сталиным против марсиан»: на экране русские отличники экстрасенсорной и магической подготовки противостоят офицерам SS, поднимающим из могил рыцарей-зомби. Похоже, что участие русских продюсеров приведет к тому, что в сериале будут правильно изображены русская военная форма и военная техника, но все-таки не спасет нас от вопиюще идиотского сюжета. Надо понимать: этот фильм делается не столько для русского зрителя, сколько для более платежеспособной японской и американской аудитории, а они пиетета перед ВОВ не испытывают и на скачущих пионеров-экстрасенсов смотрят с открытым ртом. Премьера картины должна состояться в нынешнем году. Мы полны скепсиса, но чем черт не шутит – вдруг получится нечто стоящее? **СИ**



Советские ученые собирают то ли мобильный бронекостюм, то ли Big Daddy. Что, впрочем, почти одно и то же.


У героев обязательно должно быть тяжелое, хоть и пионерское прошлое. В аниме без него никак.

ФИЛЬМ ДЕЛАЕТСЯ НЕ СТОЛЬКО ДЛЯ РУССКОГО ЗРИТЕЛЯ, СКОЛЬКО ДЛЯ ЯПОНСКОЙ И АМЕРИКАНСКОЙ АУДИТОРИИ.


Labyrinth of Flames. Это аниме активно заигрывает с русской тематикой, но всегда остается веселой и бессмысленной комедией про девочек и трусики.


КРАСНАЯ ЗВЕЗДА

№ 107 (21094) Пятница, 14 мая 1993 года Цена свободная

...ы подразделений особого
...дут социально защищены

А это – «Красная звезда» за 14 мая 1993 года! Впрочем, газета здесь используется как пример «инопланетного издания» и не имеет никакого отношения к аниме.



Nintendo DSi

В 2006-м, спустя полтора года после релиза DS, Nintendo выпустила обновленную версию двухэкранной консоли – DS lite. Став внешне привлекательной, DS вмиг взобралась на вершину консольных чартов, где и остается по сей день. А в DSi, третьей инкарнации популярного хэндхелда, изменения коснулись не столько формы, сколько содержания.



У DSi более удобная крестовина и плоские кнопки.



Фоторедактор достаточно прост, но позволяет довольно мило импровизировать.



Переключение громкости осуществляется не ползунком, а двумя небольшими кнопочками на левой стороне консоли. Они же (при нажатом Select) меняют яркость.



ТЕКСТ Сергей Цилюрик

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Размер: 137x74.9x18.9 мм
Вес: 214 гр.
Дисплей: два экрана с диагональю 3.25 дюйма
Разрешение: 256x192
Процессор: ARM11, 133МГц
RAM: 16 МБайт
Внутренний накопитель: 256 Мбайт флеш-памяти
Внешние накопители: поддержка карточек SD/SDHC
Беспроводная связь: Wi-Fi (с поддержкой WEP и WPA)
Камеры: 2 VGA-камеры по 0.3 мегапикселя
GBA-слот: отсутствует

Сперва порадуем любителей мериться параметрами. Процессор теперь в два раза мощнее – 133 МГц взамен 67, оперативная память увеличилась вчетверо – теперь ее 16 Мбайт. Экраны расширились незначительно– всего лишь на 8% – но привыкшие к DS lite наверняка заметят разницу. DSi чуть тоньше и несколько легче, чем предшественница, заряжается быстрее – всего за 2.5 часа, но, увы, и разряжается стремительно. Даже на самом низком уровне яркости – впервые добавленном (как будто специально для любителей играть на ночь – спасибо, Nintendo!). Виной тому снижение емкости аккумулятора с 1000 до 840 мА/ч. Главное же нововведение в DSi – две камеры по 0.3 мегапикселя каждая. Одна приютилась рядом с микрофоном на скобе, соединяющей две половинки приставки, и всегда направлена на игрока. Другая расположена с внешней стороны верхнего экрана. Сохранять фотографии можно как на встроенную флеш-память (256 Мбайт), так и на SD-карточки. А еще DSi умеет прослушивать музыку в формате AAC.

«Стоп, – скажете вы, – почему AAC, почему не MP3? Откуда взялась жалкая треть мегапикселя, когда у встроенного в самый дешевый мобильник фотика матрица в разы лучше?» Вопросы резонные. В случае с музыкой понятно, что Nintendo просто не пожелала платить за использование популярного формата (по такой же причине Wii не проигрывает DVD). Камера делает снимки 640x480 – разрешение вполне достаточное для экранов DS. Небольшие кадры занимают мало памяти и требуют меньше ресурсов процессора для обработки. Руководствуясь этим, разработчики DSi и остановили выбор на матрице в 0.3 мегапикселя.

Вообще DSi придумывали, словно руководствуясь заветами покойного Гунпея Ёкоя – точнее, его подходом под названием «иной взгляд на устаревшую технологию». В 2004-м, когда запускалась DS, SD-карточки еще не были столь доступны, а рядовые мобильники снабжали камерами на 0.3 мегапикселя. Сейчас такие камеры уже безнадежно устарели, а SD-накопители про-

Эволюция стилусов от DS до DSi: удлиняется не только основная часть, но и наконечник.



В отличие от DS lite, поверхность DSi матовая – на ней больше не видно отпечатков пальцев.



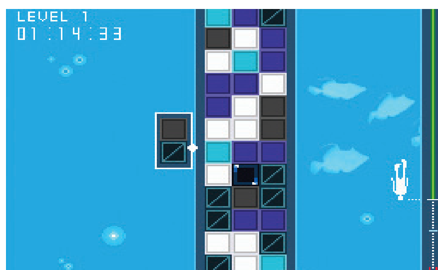
Обратите внимание: разъем для зарядки у DSi другой.



DSiWare: у нас и у них

В Европе DSiWare запускается всего с пятью играми. Ввиду региональных ограничений попробовать на европейской консоли весь ассортимент японского DSi-магазинчика (более полусотни наименований) не удастся. Сравнивая западную DSiWare (для Нового Света тоже припасено пять новинок) с эппловским AppStore (где уже продается свыше 25 тыс. приложений для iPhone), президент американского отделения Nintendo Реджи Физ-Эме заявил, что у Nintendo «кинофестивальный подход – высококлассный контент от знающих свое дело разработчиков», а не вариант а-ля Youtube, где выкладывается все подряд и сложно найти что-то стоящее. «Мы не хотим предлагать ни мультиплатформенные проекты, ни те, которые не используют уникальные возможности DS». Покупки оплачиваются Nintendo Points; все новые пользователи DSi Shop получат в подарок 1 тыс NP. В Америке эта акция продлится до 5 октября, в Европе обещают тоже растянуть ее минимум на полгода. Также можно даром скачать браузер Opera, который, хоть и удобнее встроенного в PSP кошмара, от того же Safari из iPhone сильно отстает. Шутка ли – на DS даже ролики с Youtube посмотреть нельзя!











WarioWare: Snapped!

(500 очков)

Snapped по сравнению с остальными WarioWare полностью растеряла динамику. Перед каждой мини-забавой необходимо зафиксировать лицо в определенном положении, а если слабенькая камера за полминуты не узнает ваш анфас (что случается весьма часто, особенно при искусственном освещении) – все, игра окончена. Если раньше на каждое испытание отводилось по паре секунд, то теперь – в разы больше. А самих мини-развлечений – на порядок меньше.

Art Style: Aquite

(500 очков)

Ничем особенно не примечательная головоломка вроде «поставь в ряд три квадратика одного цвета». Приятный саундтрек не оправдывает достаточно высокой цены.

Art Style: Code

(500 очков)

Пазл для любителей устного счета. На экране полно цифр: нужно складывать их так, чтобы в сумме получалось 10. Главная изюминка – в возможности переворачивать цифры, превращая двойку в пятерку. Пресно.

Pyoro

(200 очков)

Знакомые с WarioWare наверняка помнят мини-игры про забавную птичку Пьоро. Так вот, Pyoro из DSiWare – это точная копия того, что было в WarioWare: Mega Party Game$ для GameCube. Сверху на Пьоро падают бобы, и птичка может ловить их длинным языком. Из-за промахов в полу появляются дыры, которые мешают пернатой героине двигаться, – а ей достаточно одного попадания в темечко, чтобы испытание оборвалось. Довольно забавное времяпрепровождение за два доллара, но, как поговаривают в Интернете, «баян» – пять лет назад эта мини-игра была лишь одной из пары сотен, а сейчас почему-то удостоилась отдельного релиза.

Paper Plane

(200 очков)

Еще один «баян» из того же Mega Party Game$, в отличие от Пьоро, куда менее интересный. Вы – бумажный самолетик, летящий вниз. Все, что нужно делать, – вовремя поворачивать, чтобы не врезаться в стенки. В этом – вся игра. «Высококлассный контент», Реджи?

даются на каждом углу за сущие копейки – и именно поэтому Nintendo внедряет их в свою консоль. Она не гонится за прогрессом – напротив, ждет, пока прогресс обгонит ее, и берет на вооружение надежные, проверенные временем технологии.

Вдобавок, не стоит забывать, что Nintendo всегда позиционировала DS именно как игровую консоль, а не мультимедийный комбайн вроде PSP или iPhone. Следовательно, и флеш-память, и камера должны служить на благо играм. Насколько это у них получается, мы расскажем чуть ниже. Сперва же стоит подчеркнуть, что все произведения для оригинальной DS от улучшенных технических характеристик консоли-наследницы ничего не приобретут – только картинка будет смотреться приятнее из-за покрупневших экранов . В будущем Nintendo собирается выпускать новинки, совместимые с обычной DS, но при этом задействующие функции DSi. Признаться, мы сомневаемся, что от добавок вроде камеры будет прок. Посудите сами: влюбленная в новейшие технологии Sony давно выпустила EyeToy для PS2. Устройство стартовало с двумя играми – неплохой музыкальной EyeToy: Groove (к которой почему-то не вышло продолжений) и сборником мини-забав EyeToy: Play. Все последующие проекты для камеры повторяли концепцию Play и, как только управление потеряло новизну, перестали привлекать внимание. Единственной полноценной игрой стала EyeToy: Kinetic от Harmonix. Мы не сомневаемся в гениальности Сигеру Миямото и верим, что разработчики из Nintendo знают свое дело лучше многих, но поиграв в WarioWare: Snapped!, так и не уверились, что Nintendo удастся то, что оказалось не по плечу другим компаниям.

Сериал WarioWare всегда был демонстрационной площадкой новых технологий, используемых Nintendo. Twisted – лучшая портативная игра с гироскопами, Touched – первая ласточка игр с тачскринным управлением, Smooth Moves задействует пульт так, что даже у геймеров со стажем глаза на лоб лезут. А Snapped не поражает воображение. Ничего из того, что она нам показывает, не ново – все это мы видели в EyeToy-проектах. Уже не интересно, уже не цепляет, не удивляет. И если с этим не справляется WarioWare, на что остается надеяться?

Что до встроенной памяти, то ее использование очевидно: как и в случае с Wii, для DSi существует свой онлайн-магазинчик, где в обмен на Nintendo Points можно скачать игры и всякие полезные программки вроде калькулятора. Пока что в DSiWare выбор небольшой (см. врезку): гордостью библиотеки остается все та же WarioWare: Snapped! Консоль, как известно, сильна софтом – ее покупают не в последнюю очередь ради игр, но на данный момент ничего из вышедшего или анонсированного исключительно для «глазастой» двухэкранки не настолько притягательно, чтобы променять на нее обычную лайт-версию. Кроме того, с DSi не работают не только устройства, использующиеся для homebrew и пиратства, но и все аксессуары для DS, предназначенные для GBA-слота. Ни Rumble Pak, ни даже контроллер, без которого к Guitar Hero: World Tour не подступиться. Да и стоит ли отказываться от огромной библиотеки игр с GBA ради сомнительного DSiWare? **СИ**


MMORPG
NOVA
ONLINE
Почувствуй вкус игры
РЕКЛАМА
www.novaonline.ru
Масштабная клиентская онлайн игра для настоящих и будущих ценителей MMO, Action и RPG.
Уникальное объединение высочайшей динамики жанров Action/Shooter с системой развития персонажа RPG даст вам совершенно новый игровой опыт и доставит удовольствие. Почувствуй вкус игры.
© Copyright 2006–2009 OG Games. All rights reserved.





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Игры будущего

Однажды меня спросили, как будут выглядеть игры через двадцать, тридцать и пятьдесят лет. Я подумал и внезапно понял, что так же, как и сейчас.

Компьютерные и видеоигры появились в конце семидесятых и уже тогда очень походили на нынешние. Нажимаете на кнопки, управляя персонажем на экране. Проходите уровень за уровнем – и так до финальных титров. К началу девяностых сложились основные жанры – как базовые (гонки, боевики, спортивные симуляторы), так и более узкие (стратегии в реальном времени, квесты, консольные и писишные RPG). Возьмите любую концепцию из современных игр – обязательно выяснится, что в восьмидесятых какой-нибудь Джон Смит уже делал нечто подобное на древней «Амиге». Даже MMORPG – всего лишь закономерное развитие игры жанра MUD; разве что текстовая графика была заменена трехмерным изображением.

В этом нет ничего удивительного. Вспомните, как в XX веке развивалось кино. Появился звук, изображение из черно-белого стало цветным, стали возможными компьютерные эффекты. Конечно, специалисты наверняка скажут вам, что искусство режиссеров и актеров не стояло на месте, но для рядового зрителя фильмы 1960 года мало чем отличаются от современных. Некоторые из них прошли испытание временем и считаются ретро-классикой, другие признаны «устаревшими» и интересуют разве что специалистов. Что характерно, не сбылись прогнозы фантастов о «виртуальных мирах», «голографическом изображении» и «сюжете, на развитие которого зритель может влиять». Экран, кресло, попкорн – все как и много лет назад.

Что любопытно, и игры, и кино претерпели серьезные изменения за последние десятилетия, но это коснулось в основном… бизнес-модели. С появлением широкополосного Интернета стало нормальным покупать и то, и другое онлайн, без приобретения «твердой копии» в коробочке. Либо скачивать самостоятельно нелегальные копии, минуя такого посредника, как пираты. MMORPG с моделью free-to-play, казуальные игры по десять долларов за пучок, сервисы PlayStation Store – меняются лишь способы получения денег от геймера, но никак не суть электронных развлечений.

А как же виртуальная реальность? А никак. Ведь что произойдет, если в продажу поступит шутер от первого лица с полным погружением в выдуманный мир? Геймер включит его, поиграет в виртуальной реальности полчаса, а потом вернется к обычной схеме «джойпад плюс экран телевизора», поскольку монстров так убивать проще. И «погружаться» будет лишь на неинтерактивных сюжетных сценах, когда от его действий мало что зависит. Конечно, может появиться специальная виртуальная MMORPG, где геймеры будут ходить друг к другу в гости и вешать на стенки домов фотографии с отпуска на Багамах. Но она заменит собой не игры, а нынешние социальные сети.

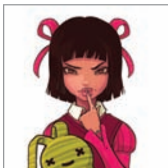
Та же история – с искусственным интеллектом. Нет никаких проблем с тем, чтобы сделать врагов, гарантированно обыгрывающих человека – даже самого Каспарова. Самое сложное – сделать так, чтобы компьютерные противники бросали геймеру вызов, с которым тот мог бы справиться и при этом не чувствовал, что все слишком уж легко. То бишь, боты должны хорошо играть, но при этом уметь правдоподобно ошибаться. И уже сейчас есть немало хороших примеров этого. Через двадцать лет технология имитации соперника-человека шагнет далеко, и искусственный интеллект в Tekken 10 сможет пройти тест Тьюринга. Но к страшилкам из книг фантастов все это имеет мало отношения.

Мечты часто сбываются, но обычно совсем не так, как представлялось. Вот вспомните, как на словах можно описать геймплей Wii Sports: «Вы размахиваете пультом, и персонаж на экране повторяет ваши движения". Или Dance Dance Revolution: «Вы танцуете на платформе под музыку, и игра оценивает, насколько круто". Чудеса! Фантастика! А потом оказывается, что пульт Wii одинаково реагирует на любые движения, а в DDR все решает «попадание по стрелочкам». Или возьмите те же MMORPG: «волшебные виртуальные миры, где можно делать что хочешь", оказываются гриндилками в духе «завали сто порингов – получишь новый уровень. Плюс толпы барыг на главной площади, дурящих новичкам голову и продающих ржавые ножи за сто золотых.

Есть и еще одно но. Все нововведения в играх – от скачиваемых дополнений до распознавания движений геймера – становятся массовыми лет через пятнадцать-двадцать после первого применения. Покупать игры в сети и размахивать руками-ногами в файтингах можно было и в эпоху SNES и Mega Drive. Иногда «фишки» уходят и возвращаются, как, например, голосовое управления, но все равно не находят широкого применения. «Шлемы виртуальной реальности» для PC поступили в продажу еще в 90-х, но общественность их не оценила. Но вполне возможно, что спустя еще десять, двадцать, тридцать лет технология будет отлажена и внедрена – по крайней мере, на тех же правах, что и принцип работы световых пистолетов и пульта Wii сейчас. И все же схема «джойпад плюс экран» останется основной. Хотя и нынешние плазменные телевизоры станут таким же анахронизмом, как и монохромные 14-дюймовые мониторы в наши дни.

На полках

Лучшие игры в продаже



Наталья Одинцова

«Возмутительно! Я прошел MadWorld всего за пять часов!» – в один голос сетуют зарубежные обозреватели. Мы привыкли тратить на экшн не меньше десяти – пятнадцати часов, любое отклонение от нормы воспринимается недостатком, даже если обсуждаемая игра – и не action/adventure вовсе, а самый что ни на есть классический beat'em up. Но действительно ли в Platinum Games пожадничали? Пять часов –цифра, которую фиксирует автосейв, не учитывая повторных попыток. От черно-белого мира начинает рябить в глазах после длительных сеансов, но получасовые забеги вечером – самое то. Уровни можно перепроходить до посинения: всегда найдется какой-нибудь пропущенный раньше секрет (о нет, почему я не использовала половник в китайском квартале!). За пять часов случается столько всего, что в иной игре не происходит и за вдвое больший срок. Так что жаловаться на быстротечность MadWorld нисколько не тянет.









«Страна Игр» рекомендует

Resident Evil 5 (Xbox 360, PS 3)	9.5
shooter.third-person.modern	
Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)	9.5
action-adventure.freeplay	
Madworld (Wii)	8.5
action.beat'em-up	
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Wii)	8.5
sports.alternative.snowboarding	
Resistance: Retribution (PSP)	8.0
action.third-person.sci-fi	
Grand Ages: Rome (PC)	8.0
strategy.city-building.historic	
Drakensang: The Dark Eye (PC)	8.0
role-playing.PC-style	
Вин Дизель Wheelman (PC, Xbox 360, PS3)	8.0
action-adventure.freeplay/racing.arcade	
Puzzle Quest: Galactrix (DS, PC, PS3, Xbox 360)	8.0
role-playing.puzzle.sci-fi	
Ninja Blade (Xbox 360)	8.0
action.slasher	

Специально для тех, кому важны цифры, мы публикуем список десяти самых новых игр, получивших от «СИ» не менее восьми баллов, что соответствует оценке «отлично». Каждую из них можно смело покупать, если вам в принципе нравится жанр, к которому они относятся.



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

Рецензии

Мини-обзоры

Дайджест

Смотрите также



Обзоры на DVD
Видеоотчеты о лучших компьютерных и видеоиграх



Обзоры онлайн
Редакция Gameland.ru оперативно делится мнением об играх



Обзоры на TV
Телепрограммы «Без винта» и «Проходняк» на Gameland.TV







Наши правила
Каждая рецензируемая игра тщательно изучается лучшими экспертами «СИ». По итогам тестирования пишется статья, которая публикуется в журнале. Параллельно готовится сопутствующий видеоматериал на диске. Так вы, дорогие читатели, можете составить собственное представление об игре и решить, понравится она вам или не очень. А когда попробуете ее сами – сможете сравнить наши впечатления. Если вам по каким-то причинам некогда читать статью – вы можете ознакомиться с кратким списком плюсов и минусов в правом верхнем углу рецензии. Для справки мы также выставляем численные оценки (применяется десятибалльная шкала, где 10 – это «идеально», 8 – «отлично», 7 – «хорошо»; игры с оценкой ниже 5 баллов мы вообще не рассматриваем) и выдаем медали за различные достижения – например, графический движок или сценарий. Обращаем внимание: мнение редакции «СИ» наиболее полно выражено именно в тексте; оценка – лишь краткий итог написанного.



Также в этом месяце

Gardening Mama
(DS, Wii, 1 мая 2009 года)
Обаятельная героиня Cooking Mama решила заняться садоводством. Хотя профессия поменялась, игровая механика осталась прежней, равно как и забавный внешний вид героини.

Coraline
(DS, Wii, 1 мая 2009 года)
Игровое воплощение трехмерного анимационного фильма, снятого по роману Нила Геймана, предоставит уникальную возможность с головой окунуться в чарующую атмосферу волшебного мира, полного чудес и опасностей.

Rhythm Paradise
(DS, 1 мая 2009 года)
Простая в освоении музыкальная игра для самой широкой аудитории. Вас ждет яркий необычный дизайн и запоминающийся саундтрек, руку к которому приложил известный японский композитор и продюсер Цунку.

Namco Museum Virtual Arcade
(Xbox 360, 15 мая 2009 года)
Сборник из трех с лишним десятков классических аркадных игр от Namco – от Pac-Man и Galaxian до Dig Dug и Mr. Driller.

X-Men Origins: Wolverine
(PC, PS2, PS3, Xbox360, Wii, DS, PSP, 1 мая 2009 года)
Брутальный экшн про самого популярного человека Икс – Росомаху. Эту роль, как в фильме, так и в игре, исполнил Хью Джекмен.

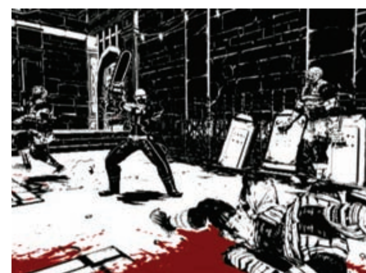
Little King's Story
(Wii, 24 апреля 2009 года)
Сказочная история про маленького монарха, пытающегося справиться с обилием королевских обязанностей. Little King's Story – это и симулятор жизни, и приключение, и даже RTS в одном, так сказать, флаконе!

На момент сдачи номера мы еще не успели протестировать эти игры или же толькотолько начали изучать их. Но в продаже они окажутся уже вот-вот, и вы можете их взять. Но только на свой страх и риск.

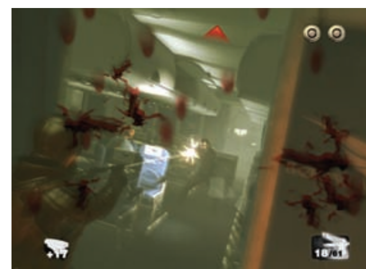
Новые темы



Grand Theft Auto: Chinatown Wars
Первая GTA для DS не посрамила честь предыдущих «взрослых» частей: отличная графика, увлекательные миссии и множество мини-игр.
Читайте на странице 80 и смотрите на DVD



MadWorld
Удачное сочетание визуального оформления бесшабашных драк с едва ли не самым обильным использованием подручных средств за всю историю жанра beat'em up.
Читайте на странице 72



Wanted: Weapons of Fate
Продолжение приключений Уэсли Гибсона оказалось не таким увлекательным, как мы ждали. Из бесспорных достоинств – лишь возможность менять полет пули.
Читайте на странице 84 и смотрите на DVD

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 God Hand
2 No More Heroes
3 Onechanbara: Bikini Zombie Slayers

8.5



MadWorld

Игры «Дозора Смерти» – всего лишь способ решить конфликт меньшей кровью, как уверяют устроители, оккупировав целый город. Но они не стремятся положить конец каким-либо распрям: напротив, им как будто нравится сеять раздор.



ТЕКСТ
Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
action.beat'em-up
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Platinum Games
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.sega.com/MadWorld

Страна происхождения:
Япония

Мир сошел с ума: автобусы и фонтаны ощерились шипами и крючьями, обычные вентиляторы превратились в мясорубки, фонари и дорожные знаки – в импровизированные копья, а мусорные баки отныне служат гильотинами. Те, кто превратил Варриган-Сити в смертоносную западню, добивались одного – создать как можно более зрелищные декорации для современных гладиаторских боев, где, как и много веков назад, побеждают исключительно силой. Здесь нет места слабым, здесь не осталось полутонов – как в Sin City Фрэнка Миллера, палитра сузилась до черного, белого (причем не снежно-белого, а желтоватого цвета газетной бумаги) и красного. В царстве панков, ниндзя и взбесившихся роботов бывший морпех Джек с протезом-бензопилой взамен правой руки чувствует себя как дома, хотя идеалы устроителей шоу он не разделяет.

Интерактивный комикс – лейтмотив MadWorld. Сигэнори Нисикава, руководитель проекта, мог бы и не говорить, что зачитывался «Городом Грехов», – сюжетные сценки выглядят чередой страниц из визуальных новелл. Да что там – швырнет Джек в запале драки какого-нибудь бедолагу на подвернувшийся обеденный стол и тут же включится мини-ролик: театрально кувыркаясь в воздухе и сшибая бутылки со стаканами, несчастный летит прямиком в камин. При этом звуковые эффекты дублируются характерными подписями вроде «бум!» и «бдыщь!».

Полет в камин или, скажем, удар в челюсть – едва ли не самый безобидный способ остановить очередного отморозка. Происходящее на экране по сути не слишком отличается от схваток в позапрошлогодней Conan от THQ или же хваленой God of War. Достаточно вспомнить, как Конан приканчивал неприятелей, раздирая их напополам, а Кратос рвал конечности монстрам в QTE-сценках. Разница лишь в том, что Джек выстраивает цепочки комбо-ударов не из боевых приемов, а из гротескных мини-расправ. Так и тянет сказать: враги живучи, словно мультяшные герои, им хоть рояль на голову сбрось, а они все равно будут

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Впечатляющая простотой и стилем черно-белая графика, насыщенные врагами и подручными средствами уровни, запоминающиеся и зрелищные поединки с боссами, отличные диалоги.

НЕДОСТАТКИ Повторяемость во всем: от фраз комментаторов до одних и тех же видов оружия, которые различаются лишь внешне. Слишком уж доверчивые враги на «нормальной» сложности, чудовищный режим автоприцеливания.

РЕЗЮМЕ Удачное сочетание визуального оформления, бесшабашных драк с едва ли не самым обильным использованием подручных средств за всю историю жанра beat'em up, хорошего сюжета и черного юмора.

носиться по уровню. Но законы MadWorld не настолько всепрощающи. Суровые участники здешнего реалити-шоу не погибают от удара дорожным знаком в череп или глотка ядовитой жидкости, зато любой вентилятор (не говоря уже о бензопиле) картинно искромсает их в фарш. Изображение стилизовано, натуралистические подробности опущены, совершенно феерические, черно-юмористические способы расправы (на одном из уровней предлагают сжечь недругов в пламени дюз НЛО) делают смехотворными попытки серьезно относиться к происходящему на экране. Да, это мир, в котором правит насилие, в котором комментаторы шоу постоянно отпускают скабрезные шуточки, зрители требуют кровавых зрелищ, а какие-либо головоломки и ребусы отсутствуют как класс. Beat'em up чистейшей воды – на каждый уровень отводится тридцать минут, враги набегают неиссякаемыми волнами, доступ к дополнительному оружию, жизням и медикаментам открывается по мере того, как Джек набирает очки за истребление остальных гладиаторов. Не будешь жестоким – не сумеешь взять планку за отведенное время. Ведь, скажем, если надеть на неприятеля шину, уронить его в бочку, исколошматить и прикончить добивающим ударом, по местному прейскуранту такой поступок потянет на больше очков, чем рядовое убийство взмахом бензопилы.

Впрочем, если первые демонстрации наводили на мысль, что в MadWorld найдется тысяча и один способ препроводить недругов на тот свет, на деле разнообразия не так уж много. На каждом уровне найдется емкость, в которую можно окунуть очередного бедолагу, шипастая западня или металлический кол. Например, в укрытии доктора Франкенштейна будут бочки с кислотой, пыточные приспособления и кованые фонари, а на исследовательской базе Джек отыщет все ту же кислоту в более современных контейнерах и предупреждающие знаки «Берегись инопланетян!». Уже где-то на втором часу ловишь себя на мысли, что непрерывно повторяешь одни и те же трюки. Нормальный уровень сложности (а только он доступен при первом прохождении) подразумевает, что рядовые враги, как на подбор, медлительны (редкие прыткие ниндзя и маньяки с ножницами не в счет), редко блокируют, крайне редко пытаются схитрить и уж тем более не думают уворачиваться, увидев героя с бочкой в руках. Происходящее не надоедает главным образом потому, что наравне с очевидным гладиаторским арсеналом


Удивительное дело – когда Джек добивает одного неприятеля, остальные к нему даже подойти не осмеливаются.


Только те враги, которые погибают на шипах, остаются на арене навечно. Трупы остальных бесследно исчезают.

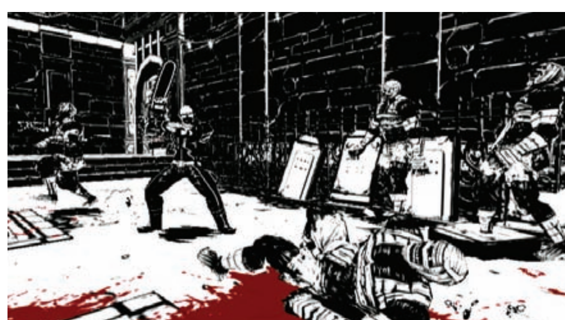
Сюжетные диалоги в MadWorld украсили бы хороший триллер – возможно, потому, что переводом с японского занимался Александр О. Смит, приложивший руку к англоязычной локализации Vagrant Story и Phoenix Wright: Ace Attorney.


Когда противник вконец ослаб, на экране возникает иконка – сигнал к выполнению приканчивающего удара. Жмешь A или B на Wiimote – и Джек безжалостно расправляется с врагом.


Получив фонарем по темечку, злобные громилы начнут метаться вокруг Джека, даже не пытаясь убежать.


На «харде» такое увидишь куда чаще, чем на «нормале»: недруги ухитряются отплатить Джеку его же монетой.


Круговорот врагов в природе: сперва на арене кружат лишь рядовые гладиаторы, но по мере того как Джек набирает очки за убийства, против него выставляют более опытных силачей вплоть до боссов.



Трудности «сложности»

При первом прохождении в MadWorld по умолчанию включен «нормальный» уровень сложности, но после победы над финальным боссом игроку предоставляют возможность вновь посетить Варриган-Сити – либо снова на «нормальном» уровне, либо на «харде». «Хард» действительно зубодробителен: даже враги на учебной площадке дают такой отпор, что легко погибнуть в первые же пять минут (жалость к противникам мгновенно улетучивается). Вдобавок, отныне в ящиках и на поле отыщутся два новых вида оружия в довесок к уже имевшимся бейсбольной бите, клюшке для гольфа, ножам, факелу и магнитной пушке – катана и двойная бензопила. К слову, как и заведено в beat'em up, все бонусное оружие ломается после нескольких потасовок. За переключение между дополнительным вооружением и бензопилой отвечает крестовина на Wiimote.



на аренах всегда присутствуют секреты. Где-то отыщется аквариум с хищными пираньями и жаровня для темпуры, где-то – катапульта или выход в открытый космос. Стоит Джеку набрать достаточно очков, как по его душу приходят мини-боссы. Алгоритм их истребления, вроде бы, прост: знай себе шинкуй противника бензопилой, вовремя отскакивай и используй приканчивающий удар, когда на экране появится соответствующий сигнал. Просто воткнуть подсвечник в разъяренного чемпиона не дадут, зато щедро наградят того, кто догадается противника сперва оглушить, а затем уже шпиговать железом. Еще одно развлечение – мини-игры (по одной на уровень), которые также открываются за очки. Глядя на вступительные ролики, поражаешься, как создателям MadWorld удается балансировать на грани между провокационным и омерзительным, доведя насилие до абсурда, – взять хоть задания с прицельной стрельбой неприятелями по мишени или упражнения в духе «швырни побольше врагов под пресс». Несколько уровней и вовсе полностью переиначены под «гоночный beat'em up» – Джек на мотоцикле расчищает трассу от остальных гладиаторов.

А главное – битвы с финальными боссами с лихвой компенсируют некоторое однообразие уровней. Расправиться с злыднями-чемпионами по большому счету не сложней, чем с мини-боссами (на выручку герою все так же придет бензопила). Такие поединки – не столько испытания, сколько феерические шоу: от неприятельских уловок и выкрутас Джека порой дух захватывает. Например, коварная вампирша будет маскироваться под статуи, пока ее свита из летающих мышей носится вокруг героя. Не успел увернуться – стал донором, и злобная дьяволица сумела поправить здоровье. Шаман-вервольф спрячется за спинами волков-товарищей, а неизвестно откуда взявшийся штандартенфюрер начнет отбиваться очередями ветряных смерчей. Какие приканчивающие удары припас Джек для своих соперников, и рассказывать не стану – такое лучше видеть собственными глазами.

Черно-белая гамма, как выяснилось, почти не мешает успешно ориентироваться в пространстве: лишь изредка, когда вокруг героя скапливается совсем уж много врагов, начинаешь теряться, куда и кого бить (к счастью, всегда можно положиться на бензопилу). С изобилием недругов связан еще один мелкий огрех – то и дело игра подвисает буквально на секунду при переходе между комнатами. В моем случае лишь один раз это повлияло на исход битвы: враждебный гонщик успел умчаться до того, как Джек огрел его протезом. Почти все претензии к управлению (кроме камеры – о ней чуть дальше) сведены на нет снисходительностью MadWorld к неточным броскам. Скажем, когда швыряешь неприятеля в мусорный ящик, анимированный ролик покажет, что и в ящик тот уместился целиком, и кары не избежал, даже если на деле приземлился буквально на самый край. Без курьезов, разумеется, не обошлось: так, например, лучше не пытаться бросить зомби сквозь дверной проход – слишком высока вероятность, что он шлепнется, наткнувшись на невидимую преграду, а в мини-играх на меткость многое зависит вовсе не от хорошего глазомера, а от удачи. Еще один забавный случай «из жизни»: все предметы вроде фонарей и шин предлагается поднимать, нажав кнопку A на Wiimote. Окажешься рядом

ГДЕ-ТО ОТЫЩЕТСЯ АКВАРИУМ С ХИЩНЫМИ ПИРАНЬЯМИ И ЖАРОВНЯ ДЛЯ ТЕМПУРЫ, ГДЕ-ТО – КАТАПУЛЬТА ИЛИ ВЫХОД В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС.


Хотя на каждом уровне отыщутся особые ловушки, зачастую приходится прибегать к одним и тем же трюкам.


Сидя на мотоцикле, дорожные знаки во врагов не повтыкаешь: Джек сможет лишь орудовать бензопилой и сдергивать противников с машин.

Мультиплеер в MadWorld, к сожалению, не предполагает онлайновых кооперативных потасовок, хоть и рассчитан исключительно на двоих. Состязательное прохождение мини-игр (split-screen) – вот и все увеселения.

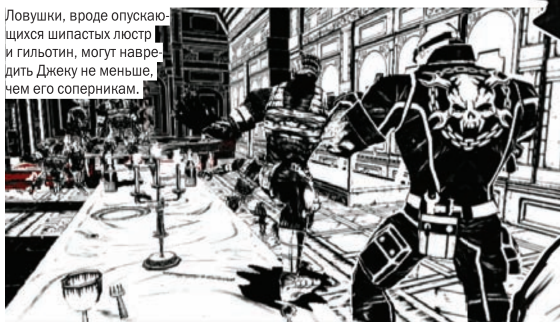


с безхозной тыквой, и тут же вылетает соответствующая иконка – мол, ткни А, не раздумывай. Стоит как-то Джек у бумажной ширмы (замечу, непрозрачной!) и внезапно на экране появляется заветный сигнал к хватанию. Вокруг – ни панциря черепашьего, ни коробки с пирожками. Делать нечего – зажимаю А, и герой выдергивает из-за ширмы фонарь, причем бумажная преграда так и остается стоять на месте, даже не покачнувшись.

Неурядицы с камерой заметней всего во время битв с боссами: пытаешься взять недруга на мушку, зажав С на нунчаке, но противник успевает уйти за спину герою до того, как автоприцеливание сработает. Если не успевает, но Джеку приходится убегать – не сомневайтесь, камера тут же переключится на «вид из-за плеча», так что босс все равно окажется за спиной у подопечного. На нормальном уровне сложности на такие сюрпризы еще можно махнуть рукой, но на повышенном (он действительно зубодробителен) уже не удастся.

О насилии в MadWorld было столько сказано еще на прошлогодних E3 и TGS, что обилия сюжетных врезок не ждешь. Еще меньше предполагаешь, что Ясуми Мацуно (Final Fantasy XII, Vagrant Story) сочинит сценарий, в котором спародирует Resident Evil 4, и Джек Краузер, один из врагов Леона, вдруг окажется просто Джеком-с-бензопилой, сам Леон выступит в роли Лео, трусливого фармацевта, местный Вескер даже в новой ипостаси продолжит полагаться на вирусы, а Эшли будет терпеливо ждать, пока ее спасут. Теории заговоров и причины поведения персонажей раскрываются сумбурно и бегло, и все же даже такие пояснения вперемешку с черным юмором комментаторов – именно то, что не дает MadWorld выглядеть простым набором жутковатых потасовок. Верно и обратное: идея комбинировать расправы, а не приемы, воплощена вполне удачно (пусть даже и с некоторыми недочетами), так что не возникает ощущения, будто авторы пытаются выдать комикс за игру. По интенсивности эмоций и увлекательности поединков безумный мир ничуть не уступает древней Греции, хотя безымянных панков и ниндзя все же иногда жалеешь чуть больше, чем порождения Тартара. **СИ**




Ловушки, вроде опускающихся шипастых люстр и гильотин, могут навредить Джеку не меньше, чем его соперникам.



Голоса безумного мира

Все бои в MadWorld комментируют Джон ди Маджио, озвучивший Бендера в «Футураме», и Грег Прупс, комик, актер и продюсер. Иначе, чем вдохновенным гоном их трескотню не назвать, хотя приглашенные звезды сымпровизировали лишь часть реплик. Жаль, что суммарный запас фраз не так уж изобилен – большинство воплей повторяется буквально ежесекундно. Вдобавок комментаторы непрестанно соревнуются с рэпперскими фоновыми мелодиями за зрительское внимание: в результате из динамиков то и дело льется такая какофония, что хочется отключить звук вовсе.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ





1 Syphon Filter: Logan's Shadow
2 Resistance 2
3 Infected

8.0



› Resistance: Retribution

Если верить авторам сериала Resistance, даже если бы Вторая мировая война не состоялась, жизнь в Европе, да и во всем мире, была отнюдь не спокойной. Альтернативная реальность игры рассказывает о вторжении кровожадных Химер, война с которыми, начавшись несколько лет назад, и теперь далека от завершения.

Любая война рано или поздно способствует появлению на свет особой породы ветеранов – закаленных бойцов, умеющих держать удар там, где новичок либо погибнет, либо обратится в бегство. Пресловутые консольные войны, бушующие уже не один десяток лет, не исключение, и породили целый сонм сериалов-коммандос, призванных обеспечить победу той или иной платформы. Братья Марио и приключения неутомимого Линка на консолях Nintendo, грандиозная Halo на Xbox и Xbox 360 – каждый сегодня стремится обзавестись собственной «гвардией», которая в лобовом столкновении не дрогнет и задаст конкурентам перцу. Успехи компании Sony на этом поприще едва ли можно оценить однозначно – были у отцов PlayStation и свои триумфы (например, Gran Turismo и God of War), и свои провалы, достаточно вспомнить шумиху вокруг Haze. Однако большая часть попыток приводила к результатам достойным,



ТЕКСТ
Алексей Голубев

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
action.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Sony Bend
Количество игроков:
до 8
Онлайн:
www.bendgamestudio.com
Страна происхождения:
США

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Динамичный, хотя и несколько однообразный игровой процесс, отменная графика, многопользовательский режим на восемь персон.

НЕДОСТАТКИ Шаблонный сюжет и картонные персонажи, чересчур самостоятельный автоприцел, не самые умные противники. Кому-то игра покажется слишком легкой.

РЕЗЮМЕ Очередное пополнение игровой библиотеки PSP в стиле It's a Sony – сериал, добившийся определенной популярности на домашних консолях, обязан поддержать дочернюю карманную платформу. В комплекте – все, что нужно поклонникам прямолинейных шутеров, исключая, быть может, излишне умный автоприцел, который частенько, вместо желанной помощи, ставит пользователю подножку. Очень надеемся, что через какое-то время эта игра получит заслуженное продолжение – и уже оно исправит немногочисленные, но досадные промахи Retribution.


Магнум появляется только в режиме Infected – и, несмотря на скромные размеры, оказывается на удивление эффективен даже против очень рослых недругов.

но… как бы выразиться поточнее… промежуточным. Рэтчет и Клэнк, Джек и Дэкстер, Натан Дрейк из красочной Uncharted – все они стали героями игр хороших, порой отличнейших, но отнюдь не культовых. Похожая история повторяется и с сериалом Resistance – неплохая первая часть, амбициозная, но сдержанно принятая вторая. Что дальше? Ответ Sony – Resistance: Retribution для продолжающей свой нелегкий жизненный путь PSP.

Приемный сын

В каком-то смысле, Retribution – типичнейший PSP-проект от самой Sony, фактически, родной брат God of War: Chains of Olympus, Daxter и Ratchet & Clank: Size Matters. Судите сами: как и все перечисленные выше, эта игра принадлежит к сериалу, начавшему жизнь на домашней консоли и созданному другой студией – в данном случае, Insomniac. Ее разработку поручили другому коллективу (Retribution получила путевку в жизнь от коллектива Sony Bend), ее сюжет является не продолжением, а, скорее, дополнением сюжетной линии прошлых частей. Но, несмотря ни на что, перед нами, вне всякого сомнения, проект очень и очень достойный, а в своем жанре так, пожалуй, и один из лучших на PSP. К слову, о жанре. И оригинальная Resistance, и сравнительно недавняя Resistance 2 принадлежали к числу FPS. Однако Retribution (как когда-то Killzone: Liberation) попала в лагерь шутеров от третьего лица – что, в общем-то, отнюдь неплохо, особенно если вспомнить, сколько этих самых FPS при переходе на портативную консоль из чего-то многообещающего превращались в сущее наказание для пользователей – главным образом, из-за неподходящего управления. Ясное дело, прикрученная за плечами главного героя камера не является абсолютной гарантией успеха, но все же подводных камней на этом пути встречается гораздо меньше. Но не будем забегать вперед – и, прежде чем углубляться в дебри технических решений, найденных разработчиками, расскажем лучше, из-за чего в Европе вновь неспокойно.

Жажда мести

С сюжетом Retribution мудрить особенно не стали – и это бросается в глаза с первых же кадров вступления. На дворе – начало альтернативных 50-х. Война с чудовищными Химерами, захлестнувшими Евразию, продолжается, и, кажется, в ней уже наметился некоторый перелом – отвратительные монстры только-только потерпели поражение в Великобритании, и кое-кто поговаривает, что для захватчиков лондонский разгром станет началом конца. Впрочем, герой новой игры по имени Джеймс Грэйсон, храбрый солдат и до поры до времени большой патриот, встречает день победы не на поле боя, а за решеткой одиночной камеры. Какое-то время назад Грэйсон был вынужден застрелить родного брата, попавшего в плен к Химерам, после чего разум отважного вояки помутился, а единственной жизненной целью с тех пор стала месть. Герой очень скоро попал в число дезертиров и, автоматически, военных преступников. И закончить бы ему свои дни в четырех безрадостных стенах, но тут Джеймсом заинтересовались влиятельные личности из континентального Сопротивления – и наш подопечный снова отправляется мстить и воевать. Для боевика завязка, хоть и традиционна, но неплоха – подвела дальнейшая реализация. Совершенно шаблонный Грэйсон (о других персонажах и вспоминать не стоит) говорит совершенно шаблонными фразами, а работа актеров лишь добавляет всему происходящему на экране вящей карикатурности. Утешиться возможно тем, что и в прошлых

Идея «подружить» портативную платформу и родственную ей домашнюю консоль не нова – и с переменным успехом претворялась в жизнь, в том числе компанией Nintendo. В Sony к затее уже давно присматриваются, но широкой поддержки в проектах компании она пока не получила – и потому Resistance: Retribution (в паре с Resistance 2) можно считать своего рода экспериментом. Первонаперво, владельцы обеих игр – и соответствующих консолей – получат возможность, подключив PSP к телевизору, управлять действиями персонажа при помощи контроллера Dual Shock 3. Причем «карманный» шутер при таком обращении даже поддерживает вибрацию. Во-вторых, соединив две консоли, вы можете получить доступ к специальному режиму Infected, который теснее свяжет сюжетную линию Retribution со сценарием Resistance 2 и, кроме того, добавит в игровой процесс кое-какие незначительные, но, тем не менее, забавные элементы. Например, персонажи, зная о том, что Грэйсон заражен вирусом Химеры, и реагировать на его появление будут соответствующим образом, а сам протагонист получит способность восстанавливать здоровье без помощи аптечек.


Вверху: Узкие коридоры оставляют не так уж много пространства для маневра, но зато и противникам прятаться особенно негде.


Пока враги послабее лезут под шквальный огонь, их товарищи покрепче нередко предпочитают отсиживаться в тылу.

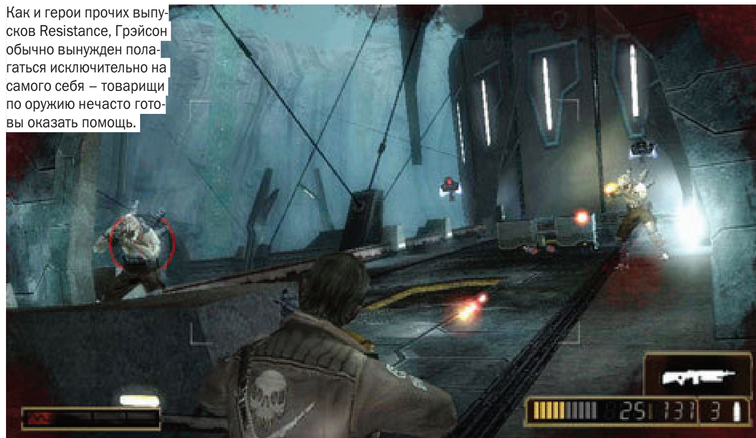




Для сетевых противостояний (а в Retribution одновременно могут играть до восьми человек) предусмотрено целых пять режимов – Deathmatch, Team Deathmatch, Containment, где приходится удерживать и отвоевывать хладоносители, Capture the Flag и, наконец, Assimilation. В последнем случае один игрок выступает на стороне Cloven, семеро противников – на стороне Maquis. Убить Cloven нельзя, а цель всей затеи – продержаться как можно дольше, при этом любой убитый Maquis автоматически присоединяется к Cloven и принимает участие в дальнейшей охоте.



В недрах неприятельских баз предстоит встретить не только Химер, но и различные – увы, как правило, враждебные – механизмы.



Как и герои прочих выпусков Resistance, Грэйсон обычно вынужден полагаться исключительно на самого себя – товарищи по оружию нечасто готовы оказать помощь.

Resistance сценарий также был далеко не самой сильной стороной.

На передовой

К созданию шутера Sony Bend решила подойти просто и без затей. Разумно рассудив, что, покупая такие игры, поклонники хотят получить максимум действия, разработчики сделали Retribution прямолинейной, но вместе с тем динамичной и, по меркам платформы, очень зрелищной. Уровней довольно много, но, конечно, особым архитектурным разнообразием они не отличаются: если приглядеться, каждый этап почти всегда представляет собой чередование коридоров и набитых противниками комнат, миновав которые вы наверняка столкнетесь с очередным большим и злым боссом. Кому-то такой подход не понравится сразу, кому-то Retirbution надоест через час-полтора. Но наверняка найдется немало тех, кто на большее и не рассчитывал – и уж им-то жаловаться, скорее всего, не придется. Враги предсказуемо глупы, но недостаток ума с лихвой компенсируют численностью и напирают со всех сторон разом. Самая большая тактическая хитрость, на которую они способны, – дождаться приближения Грэйсона, притаившись, например, за грудой ящиков, но и тут их план с головой выдает неожиданная промашка, допущенная разработчиками. Дело в том, что, желая облегчить нам с вами жизнь, а заодно одним махом отделаться от болячек PSP-управления, авторы Retribution реализовали в игре «умный» автоприцел, выбирающий себе жертву более или менее самостоятельно. Затея дала несколько неожиданный результат: вы будете регулярно целиться в тех, кого даже не видите – зачастую при этом игнорируя тех супостатов, кто уже успел подобраться вплотную. Учитывая не самое богатырское здоровье большинства рядовых недругов, недостаток получился пусть и раздражающим, но не критичным. Правда, в схватках с боссами крови он может попортить немало – но и тут выручает умеренный уровень сложности, попускающий игроку тактические просчеты.

Любой боевик – это много оружия и взрывчатки. А оружие и взрывчатка непременно требуют достойных технических свершений, ведь неказистая графика на корню убивает всякую зрелищность. Мы уже не раз видели, на что способна PSP в руках умелых разработчиков, но даже после всего этого Retribution, как минимум, приятно удивляет масштабами и вниманием к мелким деталям. Модели главного героя и рядовых Химер, кажется, почти не отличаются от того, чего удалось добиться Insomniac на PS3, а уровни, если не планировкой, то хотя бы с художественной точки зрения, получились даже поинтереснее. Во всяком случае, оказавшись в недрах очередной базы агрессоров, вы действительно понимаете, что попали в совершенно чуждый мир, где используются совсем иные, не знакомые человеку технологии. Не меньше лестных слов можно сказать в адрес анимации и спецэффектов – и то, и другое на высоте, хотя избыток пиротехники на экране иногда заметно отражается на стабильности картинки: досадные подтормаживания, особенно на поздних этапах, в Retribution отнюдь не редкость.

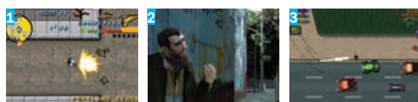
Боевые награды

Несмотря на отдельные досадные ошибки создателей, Retribution получилась игрой на удивление достойной и ладной. Она, конечно, далека от всяких революций, и уж точно не открывает новых горизонтов в жанре, но может стать отличным поводом достать с полки изрядно запылившуюся PSP и как следует размять пальцы. **СИ**



Снайперская винтовка по-прежнему остается отличным способом убрать с пути противника, держась от него на сравнительно безопасном расстоянии.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Grand Theft Auto Advance
2 Grand Theft Auto IV
3 Grand theft Auto 2

9.5









ТЕКСТ
Евгений Закиров

› Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Китайская триада – мафия странная. Прячет оружие в мусорных контейнерах, устраивает перестрелки средь бела дня и жульничает в уличных гонках. А еще символ власти для нее – это выигранный в покер декоративный меч.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar Leeds
Количество игроков:
до 2
Онлайн:
www.rockstargames.com/chinatownwars
Страна происхождения:
Великобритания

Полиция в Chinatown Wars ведет себя куда агрессивнее, чем в GTA IV. Отныне мало просто уехать от преследования по длинной прямой, это едва ли получится. Чтобы уйти от преследования, требуется «убирать» полицейские машины, уклоняясь от их попыток остановить героя, да так, чтобы они во что-нибудь врезались и некоторое время не могли продолжать погоню.

Давайте начистоту: ни одну из «GTA для портативных консолей» никому бы и в голову не пришло назвать шедевром или хотя бы полноценным представителем сериала. Нет, скорее они послужили сопутствующим товаром к популярным новинкам, которые раскупили как горячие пирожки как раз из-за похожести на оригинальные игры, да еще за добавочную порцию интересного сюжета и мультиплеер, ранее отсутствовавший. Это не делает Liberty City и Vice City Stories (о выпусках для GBC и GBA и речи не идет) проектами никудышными, однако и поставить их в один ряд со «старшими сестрами» не получится при всем на то желании. В разное время их успех расценивался по-разному, и сегодня, когда на полки магазинов не успевают выставлять GTA Chinatown Wars, они кажутся особенно серыми, блеклыми, невыразительными и… безнадежно устаревшими.

Идея вторжения на портативную консоль от Nintendo казалась абсурдной по множеству причин, главные из которых – техническая слабость платформы и неподготовленность аудитории, вскормленной на жизнерадостных головоломках, платформерах и пазлах (мнение столь же ошибочное, сколь и распространенное). Геймерам очень хотелось узнать, как же будет выглядеть такой представитель сериала, на что он будет похож и, главное, удастся или нет обойти все подводные камни, на которые натыкается любой трехмерный проект для этой платформы. Итак…

Маленький человек в большом городе

Представьте себе первые части GTA на маленьком экранчике Nintendo DS, но в полностью трехмерном облике и с полным набором современных спецэффектов. Жирный «карандашный» контур позволяет различать маленьких человечков (среди которых бегает и наш герой) и другие объекты: здания, монорельс, рекламные щиты и т.д. В это действительно сложно поверить, однако Chinatown Wars настолько дерзко обращается с графикой, настолько сильна здесь визуальная часть, что удивляться этому не перестаешь, кажется, до финальных титров. Разумеется, во многом благодаря тому, что создатели не упускают возможности продемонстрировать мощь и красоту графического движ-

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Великолепная графика, ни в чем не ущемленный по сравнению со старшими выпусками геймплей, большое количество мини-игр с использованием стилуса, удобное управление, огромный и, главное, узнаваемый город, увлекательный сюжет.

НЕДОСТАТКИ Иногда камера не успевает развернуться, и герой некоторое время бежит в край экрана; мультиплеер только на двоих; сюжетным сценкам недостает разнообразия иллюстраций.

РЕЗЮМЕ Первая GTA для портативной платформы Nintendo DS оказалась едва ли не лучшим на данный момент представителем жанра freeplay. Потрясающая по меркам платформы графика, бодрый и подтянутый игровой процесс, все блага старших выпусков и множество мини-игр на все случаи жизни делают Chinatown Wars обязательным приобретением для каждого владельца консоли. Плюс, здесь можно торговать наркотиками, покупая дурной товар по дешевке и продавая его втридорога. Куда смотрели цензоры?

У вас китайский ресторанчик? Вы содержите Триаду!

Сюжет в Chinatown Wars на удивление редко обращается к китайским традициям или, точнее, к стебу над традициями азиатской мафии. Из-за этого диалоги не лишились ровным счетом ничего – они все равно смешные, дерзкие, интересные и подчас напоминают беседы в фильмах Тарантино. Внимание привлекает другое. Пускай по сюжету есть всего несколько упоминаний о том, как Хуан Ли жил раньше, его отношение к людям, его речь и поведение обязательно вызовут интерес и послужат поводом взглянуть на героя иначе. И действительно, такого мафиози мы еще не видели: грубый, но потому, что избалован; наивный, но лишь оттого, что привык покупать все и вся, вешая ценник на все, что его окружает. Включая даже друзей. Однако, оказавшись в Америке и увидев, как ведут дела старшие, он меняется и к середине игры сам становится опасным бандитом, сегодня устраивающим перестрелки на центральной улице, а завтра с утра до ночи развозящим по городу наркоту. Не поленитесь посмотреть все сюжетные сценки (хотя здесь правильнее было бы сказать «прочитать») и узнаете много интересного о, казалось бы, безликом и скучном Хуане Ли.



Главный герой только что прибыл в Америку и начинает преступную карьеру с нуля. По-другому в GTA не бывает.





СЕКРЕТ!

Введите эти коды в самой игре, не ставя ее на паузу.

L, L, R, B, B, A, A, R – броня
L, R, X, Y, A, B, Up, Down – взрывающие патроны для пистолета
L, L, R, A, A, B, B, R – восстановить здоровье
Up, Down, Left, Right, B, Y, R, L – изменить погодные условия
Up, Down, Left, Right, A, B, L, R – включить солнечную погоду
Up, Down, Left, Right, Y, A, L, R – включить дождь
Up, Down, Left, Right, A, X, R, L – включить ливень
R, X, X, Y, Y, R, L, L – понизить уровень Wanted
L, L, R, Y, Y, X, X, R – повысить уровень Wanted
R, Up, B, Down, Left, R, B, Right – первый набор оружия (grenade, nightstick, pistol, minigun, assault, micro SMG, stubby shotgun)
R, Up, A, Down, Left, R, A, Right – второй набор оружия (molotov, teaser, dual pistols, flamethrower, carbine, SMG, dual-barrel)
R, Up, Y, Down, Left, R, Y, Right – третий набор оружия (mine, chainsaw, revolver, flamethrower, carbine, SMG, dual-barrel)
R, Up, X, Down, Left, R, X, Right – четвертый набор оружия (flashbang, bat, pistol, RPG, carbine, micro SMG, stubby shotgun)



ка. Скажем, камера ни с того ни с сего может сорваться с места и крупным планом показать увешанную рекламными плакатами высотку. И пока игрок дивится ярким картинкам и тому, что консоль справляется с их показом «на раз-два» и при этом ничуть не тормозит, выясняется, что герой добрался до точки получения нового задания и сейчас, на другом экране, ведет беседу с боссом. Это лишний раз подтверждает самое важное: что в визуальном плане, что по части геймплея здесь все выверено до последней мелочи и ни разу игрок не почувствует, что создатели пошли на какой-то компромисс, какое-то вынужденное упрощение чего бы то ни было. Chinatown Wars выглядит именно так, как нужно. И точка.

Getting started

Американский мегаполис, Либерти-Сити, вряд ли получится узнать сразу: сначала действия разворачиваются в китайском квартале, где единственные противники – азиатские преступные группировки и просто хулиганы, решившие, что бизнес дядюшки героя уже вовсю идет ко дну и самое время урвать кусок с тонущего корабля. Позднее город предстанет перед игроком во всей красе, и знакомые с третьей частью игроки наверняка узнают отдельные кварталы, улицы и просто памятные места. Но

Вверху: Когда начнет казаться, что между героями завязываются романтические отношения, красавица (дальше не читайте, спойлер!) получит пулю в лоб и покинет полигональный мир GTA в черном мешке для трупов.

Слева: Одинокий бандит по ночам обходит район, время от времени зачемто открывая мусорные контейнеры и разбрасывая содержимое. Такого в GTA еще не было!

Внизу: Торгуем наркотиками. Rockstar Leeds наставляет: «Покупайте дешево, продавайте дорого!»

все это второстепенно. На первом плане здесь, конечно, история молодого мафиози, чей отец умер и оставил на хранение старинный китайский меч (его происхождение и ценность неоднократно оспариваются). Меч требуется переправить из родной Азии в Америку, и герою это почти удается, однако в аэропорту на него нападают неизвестные бандиты и похищают реликвию. Чудом избежав смерти, протагонист поступает на работу к дяде, ругающему его за избалованность и нелюбовь к труду. С этого момента начинается история нового самого опасного преступника в Либерти-Сити – Хуана Ли.

Сюжетная информация в Chinatown Wars подается несколькими способами, главный из которых – заставки, выполненные на манер анимированных комиксов. Герой также получает новые задания по электронной почте или в Интернете. Голосовой озвучки здесь нет; единственным исключением являются крики прохожих, если начать по ним стрелять или, скажем, попытаться задавить их грузовиком. Нельзя сказать, что без полноценных заставок игра воспринимается иначе и теряет часть своего шарма, благо сами диалоги написаны



В одной из новых серий популярного американского мультфильма South Park упоминается о GTA: Chinatown Wars. По сюжету, жители города решают отказаться вообще от всякой экономики, чтобы преодолеть финансовый кризис. Однако один из главных героев шоу, Кайл, считает это ошибкой и, напротив, уговаривает людей тратить как можно больше денег. На тайном собрании принимается решение прекратить эту пропаганду, «убив еврея». Совершить злодеяние вызывается Эрик Картман, который просит за это подарить ему новую игру – GTA: Chinatown Wars для Nintendo DS. Примечательно, что игра упоминается в эпизоде четыре раза, в трех из которых название произносится правильно. Однако в первый раз, перед первой проповедью Кайла, Картман жалуется, что из-за глупого кризиса не может купить себе «GTA IV для Nintendo DS». Кстати, это не первое упоминание видеоигр в South Park. До этого ребята играли в Guitar Hero, Call of Duty, World of Warcraft, покупали PSP, Xbox 360; Картман замораживал себя, чтобы попасть в будущее и поиграть в Nintendo Wii. Посмотреть эти и другие эпизоды можно на официальном сайте: www.southparkstudios.com/episodes/220760.

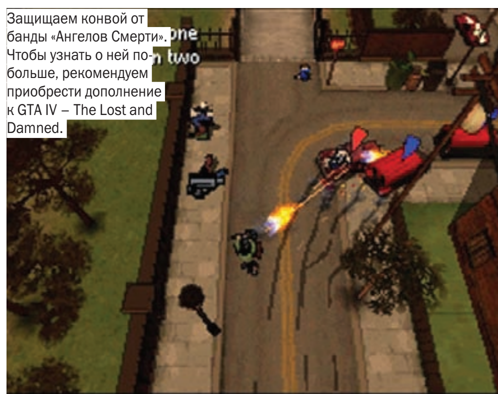


КОММЕНТАРИЙ
КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ



Я никогда не понимал, как можно получать от двухмерных GTA удовольствие, сравнимое хотя бы с той же GTA III – это же, в буквальном смысле, небо и земля. В трехмерных GTA (в том числе и на PSP – в Liberty City Stories и Vice City Stories) всегда было остро выраженное «чувство города»: он запоминался, он заставлял себя любить и исследовать до последнего закоулка, он был, в конце концов, грандиозной декорацией для фирменной рокстаровской драмы.
И вот, девять лет спустя после GTA2, былой подход возвращается в портативном формате – и честное слово, играется чуть ли не лучше GTA IV! Злые волшебники из британского горда Лидс превратили старую top-down концепцию во что-то невероятно взрывоопасное и чрезвычайно затягивающее. Никогда, слышите, никогда не играйте в GTA: Chinetown Wars на ночь. «Еще одна миссия и спать»? Ну-ну...
И ведь здесь, на DS, все те же смешные диалоги и сложный сюжет, тысяча способов развлечься и много, неприлично много деталей: заказать оружие на дом через Интернет, перекинуть по Wi-Fi приятелю точку на GPS-карте или, выжав до упора тормоз, кружить на одном месте – пока резина на колесах не воспламенится и не начнет поджигать пешеходов. Извините, но это ура.





Защищаем конвой от банды «Ангелов Смерти». Чтобы узнать о ней побольше, рекомендуем приобрести дополнение к GTA IV – The Lost and Damned.

Вверху: Даже во время таких аварий с массовыми перестрелками игра ничуть не тормозит. Более того, это не предел для массовки. Получите максимальный уровень преследования, и полиция устроит вам настоящий ад!

в свойственной Rockstar манере и веселят даже в текстовом виде. И то, что читать приходится заметно больше, недостатком не назовешь. Беда кроется в другом – в самих заставках, скучно и неизобретательно анимированных. Фактически, на каждую двухминутную сценку приходится несколько абзацев текста и три статичные картинки. Никакой динамики, никакой смены ракурсов, драматизма, ничего оригинального. Вместо этого – бесконечные головы, раз в полминуты меняющие угол наклона.

Торговец наркотиками

Получив задание, Хуан Ли также получает отметку на GPS-навигаторе. Во время сюжетных миссий маршрут до места назначения рисуется на карте сам собой, однако ничто не мешает проложить еще один – свой. В случае если намечается перестрелка, а у героя нет, к примеру, бронежилета, можно отметить на карте нужный магазин, и линия пути до него нарисуется сама за одно мгновение. Маршруты различаются цветами: сюжетный – желтого цвета, пользовательский – зеленого (до произвольной точки на карте) или синего (до какого-то значимого объекта, например, магазина). За редким исключением, путь выбирается всегда наиболее короткий, и совершенно не важно, бывали ли вы уже в тех краях или только собираетесь наведаться.

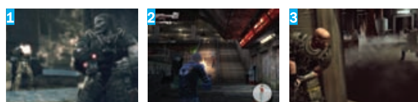
Впрочем, пример с оружейной лавкой сильно устарел, поскольку Ammu-Nation теперь курьером доставляют товар до ближайшего укрытия. Если же у героя нет денег на новый пистолет, он всегда может «пройтись по тайникам», то есть пошариться по мусорным контейнерам – вдруг кто-то спрятал там что-нибудь интересное? Поиск заначек, кстати, выполнен в виде мини-игры, которых, к слову, в Chinatown Wars с избытком: необходимо стилусом выбрасывать из контейнера мешки с мусором, одновременно следя за тем, чтобы вслед за помоями не отправился и новенький УЗИ. Все мини-игры здесь основаны на использовании тактильного экрана. Первая встречает уже в самом начале, когда герою требуется разбить стекло и выбраться из тонущей машины, затем Хуан угонит авто со стоянки, вскрыв дверной замок и соединив нужные проводки. Взлом транспортных средств различается в зависимости от их новизны – современные машины взламывать почему-то легче.

Угнать, ограбить, застрелить

Удивительно, как мало времени требуется на то, чтобы привыкнуть к Chinatown Wars. Здесь предусмотрены все удобства старших версий, начиная с GPS-навигатора и заканчивая мультиплеером, но хватает и нововведений – чего стоят одни мини-игры! Пролетают первые полчаса знакомства, потом час, два, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют тебя ни на минуту. Именно дела – задания, миссии, какие-то аферы. Игрок находится в постоянном движении, исподволь, без понуканий изучает город и то и дело открывает для себя что-то новое.

И вот что интересно. Все перечисленные в соответствующей графе рецензии недостатки осознаются уже после прохождения основной сюжетной линии, когда раз за разом переигрывая один и тот же эпизод, наблюдая одни и те же ролики вдруг начинаешь понимать, что они не идеальны, что можно было сделать лучше, и что кое-где сценаристы несут какую-то неинтересную чушь. Но это сразу, тут же и забывается. На общем фоне, вместе со всеми своими изобретениями и находками, Chinatown Wars выглядит более чем достойно. И если через некоторое время Rockstar Games анонсирует новую часть на DS, все ее старые и новые поклонники будут этому очень рады. Наконец-то система от Nintendo получила свою версию Grand Theft Auto, которая – страшно сказать! страшно представить! – оказалась едва ли не лучше своих знаменитых предков. **СИ**

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

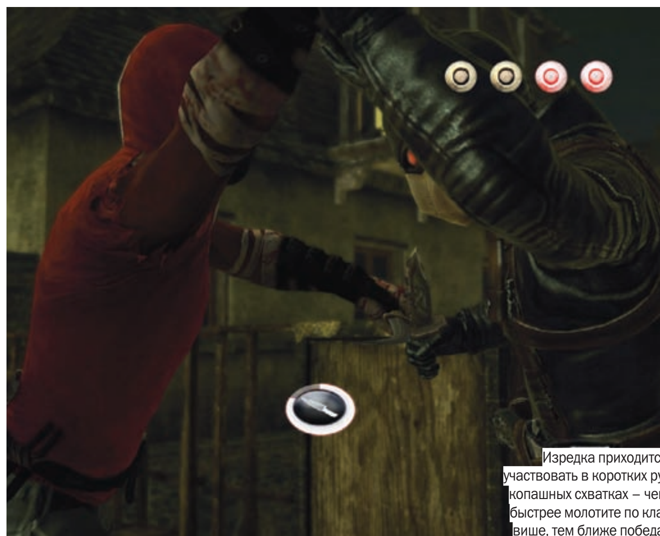


1 Gears of War
2 Wheelman
3 Eat Lead: The Return of Matt Hazard

7.0



Двигается Уэсли замечательно, точно так же как в фильме.



Изредка приходится участвовать в коротких рукопашных схватках – чем быстрее молотите по клавише, тем ближе победа.



ТЕКСТ
Степан Чечулин

Wanted: Weapons of Fate

Путь мести Уэсли Гибсона продолжается. В фильме он успешно взорвал Ткацкий Станок, без сожаления отправил на тот свет главу Братства Слоана и, увы, не уберег отца. Что его ждет теперь?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC, Xbox 360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.modern
Зарубежный издатель:
Warner Bros. Interactive Entertainment
Российский издатель:
«1С»
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб» (консоли)
Разработчик:
GRIN
Системные требования:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
до 1
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PC
Онлайн:
www.wantedvideogame.com
Страна происхождения:
США

Размявшись на «Дозорах» и сиквеле «Иронии судьбы», Тимур Бекмамбетов отправился в Голливуд. И на вольных хлебах режиссер, что называется, нашел себя. Его «Особо опасен», снятый по мотивам комиксов (сюжет, впрочем, серьезно отличается от первоисточника), вдруг обернулся крепким блокбастером, где и вездесущий рапид, и компьютерная графика, и медленный полет пули, взятый крупным планом, пришлись очень к месту. Русское же сердце особенно грели сцены с «копейкой», на полной скорости влетающей в поезд, и Хабенским в обнимку с Анджелиной Джоли.

Спустя почти год мастера из студии GRIN предлагают приподнявшийся интерактивный вариант приключений Уэсли Гибсона. И это не пересказ кинособытий, а их прямое продолжение. К сожалению, уже без летающих «жигулей», Хабенского и Джоли.

Восстание ткачей

Если вы вдруг позабыли события кинофильма, вкратце напомним. Затюканный неудачник Уэсли Гибсон, у которого в жизни все идет наперекосяк, в один прекрасный день вступает в так называемое Братство ткачей. Во главе организации некто Слоан, толкующий на свой лад сообщения Ткацкого Станка, который, по всеобщему убеждению, наделен властью решать, кому пришло время умереть. Под чутким руководством и с применением гестаповских методов тихоня Уэсли быстро становится одним из безжалостных убийц, выполняющих волю Станка. Вместе с новым образом Гибсон получил и новые способности. В финале фильма прозревший герой взрывает штаб-квартиру Братства и сжигает Станок.

События игры начинаются спустя пять часов после описанных событий, и на сей раз Уэсли будет мстить не только за убиенного папу, но еще и за мать. В центре повествования вновь безумные ткачи, Станок и некто Бессмертный. История, впрочем, обходится без сюрпризов. Лишь для финала авторы приберегли единственный «неожиданный» поворот. К сожалению, весьма предсказуемый.

Можно долго и аргументированно спорить о режиссерском таланте Бекмамбетова, но сложно не согласиться с тем, что только он способен жонглировать спецэффектами и ставить яркие сцены так, как получается пока далеко не у всякого российский режиссера. Пусть сюжет «Особо опасен» легко уместить на салфетке, зато обилие спецэффектов и захватывающая дух работа оператора, заставляют смотреть фильм на одном дыхании. Так вот, главная ошибка руководства Universal Pictures Digital Platforms Group и разработчиков из GRIN как раз в том, что в их игре от пиршества тех самых спецэффектов осталось едва ли процентов десять.



Справа: С верной мышкой можно безнаказанно перебить целую толпу врагов. А вот геймпад существенно усложняет задачу.

НАШ ВЕРДИКТ

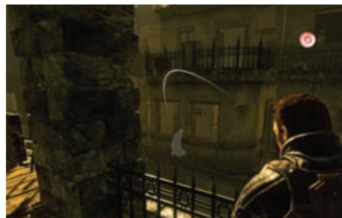
ДОСТОИНСТВА Возможность менять траекторию полета пули и замедлять время, встречаются действительно бодрые уровни и интересные ситуации.

НЕДОСТАТКИ Скудный набор возможностей главного героя, преступно мало видов оружия, глупый AI, да и выглядеть игра могла бы и получше.

РЕЗЮМЕ Фильм и игру «Особо опасен» связывают лишь персонажи, сюжет да специальные приемы главного героя. У разработчиков из GRIN не получилось главное – воссоздать настроение кинокартины. Если фильм покорял динамичностью, чередой шикарных сцен, перемежающихся зрелищными спецэффектами, то игре от этого роскошества перепали считанные крупинки.

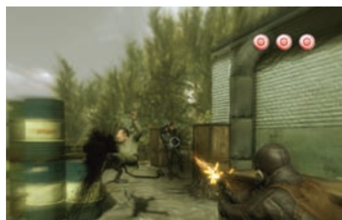
Четыре способа усложнить врагам жизнь

Пусть игра коротка и не слишком сложна, в ней все же можно развлечь себя и врагов некоторыми «спецприемами». Помните, все они расходуют «адреналин».



КОСАЯ ПУЛЯ

Став убийцей, Уэсли в первую очередь обучился управлять полетом пули. Чтобы освоить это искусство он потратил кучу нервов, времени и сил, а вам всего-то нужно зажать кнопку, указать желаемую траекторию и наслаждаться результатом.



ЗАМЕДЛЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Очень удобный прием, если хотите разом избавиться от нескольких назойливых противников. Находясь за укрытием, необходимо выбрать следующую «нычку», а затем просто нажать нужную кнопку – ход времени замедлится, Уэсли картинно перемахнет через преграду, а вы тем временем можете безнаказанно расстреливать врагов.



ПРИЖАТЬ ОГНЕМ

Интересный, но практически бесполезный в бою прием. Все, что нужно сделать, – постреляять пару секунд наугад из-за укрытия, после чего враг не посмеет высунуть и носа. Остается незаметно обойти его и отправить на тот свет.



ЖИВОЙ ЩИТ

Тоже бесполезный, но стильный фокус. Как заметите считающего ворон врага, смело подбирайтесь к нему сзади и, схватив за горло, превращайте в живой щит. Друзья злодея не рискнут изо всех стволов палить по товарищу, а вот вам нажимать на курок следует как можно активнее.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ УЭСЛИ ГИБСОН ВСЕ ТАК ЖЕ СПОСОБЕН УПРАВЛЯТЬ ТРАЕКТОРИЕЙ ПОЛЕТА ПУЛИ.





Вверху: Картинный полет пули – единственное неоспоримое достоинство игры. Все прочее – не без изъяна и «на любителя».

Впрочем, главная приманка как раз на месте: компьютерный Уэсли Гибсон все также способен корректировать «маршрут» пули, и на этом трюке разработчики выстроили чуть ли не всю игру. Уж если коварный злодей укрылся в окопе и безнаказанно по вам стреляет, достаточно зажать кнопку, задать смертоносному кусочку свинца верную траекторию (правильный вариант услужливо помечается белым цветом) и затем отпустить клавишу. Если повезет, то путешествие пули к цели, точно как в фильме, продемонстрируют крупным планом. И хотя поначалу фокус производит впечатление, когда одно и то же действие повторяется десятки раз, становится, откровенно говоря, скучно.

Чудеса в решете

Справедливости ради заметим, что разработчики попытались реализовать и другие киношные приемы. Например, уже давно никого не удивляющее slo-mo. Набрав нужное количество «адреналина» (он расходуется на любой специальный прием, а восстанавливается за счет убитых злодеев), можно замедлить время и безнаказанно перестрелять заторможенных врагов. Выглядит фокус неплохо: Уэсли львом выпрыгивает из-за укрытия, пули дружно вылетают из пистолета, оставляя за собой характерный дымовой шлейф и марево.

Правда, тут еще одна беда – прием в бою не то чтобы очень уж нужен. Также превратилось в нечто занятное, но ненужное и умение Гибсона «прижимать» противника огнем. Работает трюк примерно так: постреляв несколько секунд «вслепую», вы как бы замедлите ответную реакцию врага – дальше остается незамеченным (если вас обнаружат, шоу тотчас же закончится) подкрасться к недругу со спины и тихо его прикончить. По идее, такие фокусы должны разнообразить геймплей, но особой надобности в них нет. Куда легче и, главное, быстрее расстреливать противников, отсиживаясь за надежным укрытием. А для сложных ситуаций всегда наготове возможность послать пулю по искривленной территории, поставив, таким образом, точку в затянувшемся споре.

Вообще говоря, кроме умеренно активных перестрелок игре больше и нечего предложить. Не увенчалась успехом и неуклюжая попытка разработчиков разнообразить прохождение, сочинив пару уровней, которые забрасывают игрока в прошлое: образ жизни отца Уэсли ничем особым не отличается – все так же приходится бегать от укрытия к укрытию и палить по противнику. Шило на мыло.

А вот и еще один повод для расстройства. Притом, что перед нами, вроде бы, нахрапистый боевик, нет даже такой малости, как приличный выбор оружия. Всю игру предстоит пробегать с пистолетом, и лишь под конец милостиво дадут пострелять с двух рук из пары автоматов. С одной стороны, разработчики, вроде бы, сохранили верность оригиналу, с другой – получилось совсем скучно. Хотя прохождение игры много времени

Текст и звук на русском языке (PC)



Изредка нам подсовывают своего рода тир, когда нужно за ограниченное время перестрелять всех врагов. Пусть несложно, зато весело.

PC vs. консоли

Разница между компьютерным и консольным вариантами игры неожиданно оказалась весьма существенной. Причем PC-версия и выглядит, и играется действительно намного лучше (хотя и оказывается заметно легче из-за управления). Например, на Xbox 360 загрузку каждого уровня приходится ждать секунд по двадцать, а учитывая, что игра разбита на многие десятки мелких отрезков, это раздражает страшно. Отчасти поможет делу инсталляция на HDD консоли, но… На компьютере никаких загрузок не случается вообще.

При помощи клавиатуры и мыши получается гораздо метче стрелять, ведь в консольных вариантах нет автоматического наведения и приходится ворочать не слишком ловко, нужно признать, задействованным разработчиками мини-джойстиком.

С другой стороны, именно по этой причине PC-версия выглядит чуть более скучной, а специальные умения – еще более ненужными. Зачем мучиться, пытаясь, например, взять в заложники противника, когда можно быстро и просто промчаться вперед, без промаха раздавая хедшоты всем встречным-поперечным? На консолях же игровой процесс выглядит более традиционным и оттого немного более увлекательным. Впрочем, на наш взгляд, это весьма слабая компенсация за ухудшенную графику, долгие загрузки и маету с управлением.



В ближнем бою Уэсли чрезвычайно жесток и скор на расправу.



Вверху: На нормальном уровне сложности враги любят высовываться из укрытий, подставляя лбы под ваши пули. С другой стороны, ну чем же им еще себя занять?

не займет, даже за те несколько часов, что предстоит провести с пистолетом в руке, позевать вы успеете всласть. Тем более что и уровни в Wanted: Weapons of Fate странным образом похожи друг на друга. Герой, вроде бы, и оказывается в каких-то офисных зданиях, бродит по катакомбам, устраивает светопреставление на знакомой по фильму ткацкой фабрике, но все эти «аттракционы» совершенно не выглядят разными уровнями, на раз сливаясь в одну вязкую коричнево-серую череду укрытий. Однообразная цветовая палитра и безыскусный левелдизайн ловко создают ощущение дежавю даже там, где это и представить-то трудно.

И редко, и не метко

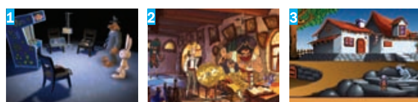
И все же изредка игра оживает. Просто отличным, например, получился уровень в падающем самолете. Пока разгневанный папаша Уэсли вершит скорую расправу, вокруг творится невесть что – трещит по швам фюзеляж, от корпуса отрываются куски обшивки, оставляя огромные зияющие дыры, куда враз затягивает неосторожных злодеев. Из-за тесноты в самолете геймплей становится динамичнее – волей-неволей постоянно ввязываешься в ближний бой, да и неожиданно выскочивший противник с дробовиком наперевес бывает действительно опасен. В такие моменты (а их до обидного мало) игра вдруг оборачивается по-настоящему напряженным боевиком. Ведь основная беда Wanted: Weapons of Fate, как вы уже поняли, не в графике, не в сюжете, даже не в оружии или игровой механике, это все детали. Она в нагоняющем скуку однообразии. В этом она очень похожа на Watchmen: The End is Nigh. Только там с нас берут двадцать долларов, честно предупреждая, что это только первый эпизод максимум на пару часов. Здесь же – полноценная игра.

К тому же, представлению ох как недостает хорошей режиссуры. Ролики между миссиями выполнены из рук вон плохо – и это притом, что, судя по титрам, над ними трудилось человек десять. По-настоящему эффектно во всей игре выглядят лишь кадры, демонстрирующие движение летящей во врага пули. Но, как мы уже говорили, и от этого аттракциона к финалу уже начинает мутить.

Чтобы хоть немного продлить знакомство с Wanted: Weapons of Fate, завершив игру можно пройтись по знакомым уровням от лица любого из побежденных боссов. Но идея, забавная сама по себе, в нашем случае напоминает какой-то горяченный бред. Мало того что в тех же самых видеороликах фигурирует все тот же Уэсли, так еще и все «новые» герои вооружены ровно так же, как главный герой, двигаются, как он, и говорят его же голосом. Два клика мышкой – и готов «новый уникальный режим игры»? Вот уж спасибо. **СИ**

ВОКРУГ ТВОРИТСЯ НЕВЕСТЬ ЧТО – ТРЕЩИТ ПО ШВАМ ФЮЗЕЛЯЖ, ОТ КОРПУСА ОТРЫВАЮТСЯ КУСКИ ОБШИВКИ, ОСТАВЛЯЯ ОГРОМНЫЕ ЗИЯЮЩИЕ ДЫРЫ, КУДА ВРАЗ ЗАТЯГИВАЕТ НЕОСТОРОЖНЫХ ЗЛОДЕЕВ.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Sam & Max Season 1
2 The Curse of Monkey Island
3 Gobliins 2

7.0



ТЕКСТ
Роман Власов

Ceville

История жестокого тирана Цевиля, главного героя игры, начинается с падения и унижения. Замок осаждают повстанцы, не вынесшие многолетнего гнета, к ним присоединяются сначала стражники, получавшие мизерную зарплату, а потом и ближайший соратник Цевиля, королевский советник Базилий, вынашивающий коварные планы по захвату трона. Ситуация кажется безнадежной.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Realmforge Studios
Системные т ребования:
CPU 1.7 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Количество игроков:
1
Онлайн:
www.ceville-game.com
Страна происхождения:
Германия

Что можно рассказать о хорошем фильме после просмотра? Об искусной игре актеров? О новаторских спецэффектах? О внимании к деталям? О великолепной музыке? Хорошее кино тем и хорошо, что ни на минуту не дает задуматься, какими методами сделано. Вы просто погружаетесь в новый мир и живете там до самых титров. Вроде бы сидели в зале, зевали – и вдруг в одно мгновенье оказались в совершенно другом месте и времени.

С хорошими играми часто происходит то же самое. Сейчас мне кажется, что пиши я статью о Full Throttle, мне бы пришлось ограничиться двумя словами: «Поиграйте сами», – потому что ничего умнее, чем просто пересказать сюжет, я бы придумать не смог.

Со вступлением к Ceville история повторяется. Крики повстанцев за стенами замка, кинематографичные перемещения камеры, язвительные реплики, которые отпускает Цевиль, прохаживаясь насчет предателей, вкупе с тем, что даже простой переход из одной комнаты в другую становится для диктатора настоящей проблемой, создают иллюзию побега. Причем авторы играют по правилам классического приключения, а не используют Quick Time Events – самый дешевый способ добавить динамичности происходящему на экране.



Лили во дворе замка, Цевиль – на первом этаже, Амброзий – на втором. Чтобы банально передать предмет от одного персонажа другому, придется решить не одну головоломку. Этим игра и подкупает.

В первом акте (вступление по каким-то причинам обозначается цифрой ноль), который начинается с того, что Цевиль всетаки попадает в городскую тюрьму, и девочка Лили по доброте душевной (есть, конечно, и другие причины, но эта главная) решает его освободить, в центре внимания оказывается игровой процесс. Собственно, разработчики наконец-то позволяют управлять двумя персонажами одновременно. Старая, в общем-то, идея – были в начале девяностых и «Гоблины», и Lure of the Temptress – работает в Ceville совершенно по-особому. Дело в том, что каждый из наших подопечных заключен в собственном наборе локаций и обладает отдельным инвентарем. Так, например, Цевиль не может выйти за пределы камеры, в то время как Лили не пускают в тюрьму. Обмениваться предметами они способны только через оконную решетку.

Когда же наконец диктатор выходит на свободу, игра вдруг превращается в некое подобие Sam & Max, только с более-менее равноправными героями. Например, при выборе диалоговых реплик половина обычно принадлежит Цевилю, а другая, соответственно, Лили. При этом периодически персонажи активно спорят. Так, свергнутый тиран отказывается заходить на второй этаж дома феи, аргументируя это тем, что там слишком большая концентрация доброты, а Лили запрещает своему спутнику мучить бедную кошку.

После того как игровая механика сама по себе уже перестает удивлять, дизайнеры ловко демонстрируют следующий свой козырь: абсурдные ситуации. Упитанная фея с голосом и манерами воспитательницы детского сада учит трех закоренелых злодеев доброте, а те настолько рьяно бросаются совер-

Внизу: Фиолетовым цветом обозначаются реплики Лили, белым – Цевиля. Часто герои противоречат друг другу. В этом диалоге, например, девочка хвалит злодеев за то, что они исправились и встали на путь служения закону, а тиран, напротив, подзуживает их, напоминая о лихом бандитском прошлом.





В этом эпизоде Лили управляет прожектором, а Цевиль декорациями сцены. Суперзвезде H. Lo уготована незавидная судьба.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Колоритные персонажи; классический «лукасартовский» юмор; живые диалоги; головоломки, основанные на взаимодействии нескольких героев, находящихся в разных локациях.

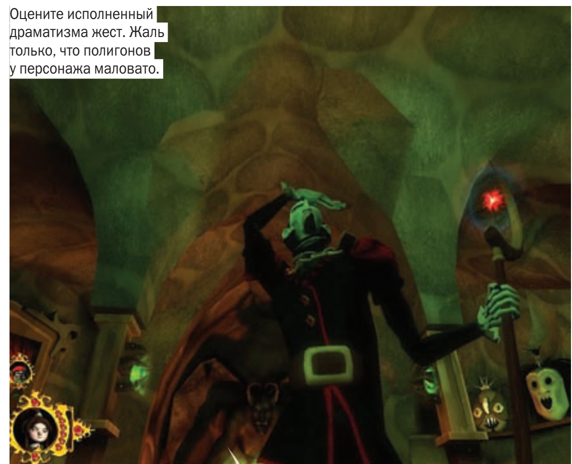
НЕДОСТАТКИ Устаревшая графика; длинные загрузки между локациями во втором акте; взаимоотношения между Цевилем и Лили не подчиняются логике, причем ни обывательской, ни внутриигровой.

РЕЗЮМЕ Графически и стилистически Ceville явно уступает Sam & Max, ближайшему конкуренту в жанре юмористических приключений, но по сложности и интересности головоломок даже на два корпуса опережает. Приплюсуем колоритных героев с живой образной речью, качественный сюжет, порождающий уйму абсурдных ситуаций – и получится прекрасная игра для поклонников жанра любого возраста. Кстати, несмотря на всю заявленную злобность и жестокость, Цевилю далеко даже до шута Малкольма из Кирандии, главным злодейством которого было приготовление сэндвичей из белок.



Сценарий Ceville отличается завидным вниманием к деталям. Шеф, которого мы заперли в холодильнике в самом начале игры, послушно дожидается возвращения диктатора и даже помогает нам испечь пирожное для хомяка королевы Гвендолин.

В игре можно найти огромное количество отсылок к самым разным явлениям как игровой, так и общемировой культуры. Заполучив в свои руки ломик, Цевиль поминает Гордона Фримена; на предложение надеть театральный костюм зайца тиран отвечает шуткой по поводу Sam & Max; колода белых карт, которой одаривает нас джинн, ассоциируется с «проксёвым» (надеюсь, я правильно употребил это сленговое слово) набором Magic The Gathering. Есть еще и демон, прямиком пришедший из Dungeon Keeper, и одноглазый, одноногий и однорукий пират с классическим «Harrr!», и суперзвезда H. Lo (причем удивительно, что сатире не подверглась самая знаменитая часть ее прототипа), и национальная английская игра футбол, которую, как оказывается, изобрели еще древние друиды… В общем, раздолье для любителей выискать что-нибудь этакое.



Оцените исполненный драматизма жест. Жаль только, что полигонов у персонажа маловато.

шать хорошие поступки, что в результате по липовому обвинению сажают в тюрьму саму фею. Потом эту же фею нам придется освободить из заключения, так как в состязании суперзвезд не будет хватать одной участницы… И так случится, что из-за нее же Лили не удастся выиграть этот конкурс. Видите ли, одному из членов жюри не нравится зеленый плаща героини, а фея как раз не носит ничего зеленого…

К огромному сожалению, козыри заканчиваются к началу второго акта. Причем создается ощущение, что у авторов не то чтобы иссякло вдохновение, а скорее они испугались, что слишком далеко отошли от традиций, и постарались дать задний ход. Итак, после весьма необычных вариаций на тему «Гоблинов» и Sam & Max нам предлагают сыграть в клон Monkey Island. В наличии и большая интерактивная карта королевства, и кладбище с шуточными надписями на надгробиях, и сложные многоходовые задачи, и море отсылок к самым различным играм, только все это не слишком впечатляет. Причина проста: в оригинальной серии мы видели то же самое, а хочется чего-то нового. Кроме того, если, скажем, качество юмора и задач соответствует установленной высокой планке, то очень долгие загрузки при перемещении по разным областям королевства весьма раздражают. Это раздражение порождает скуку, а скука – желание придраться к недостаткам графики и некоторым логическим нестыковкам сюжета, которые раньше нисколько не мешали восприятию игры. Не слишком впечатляют размытые текстуры низкого разрешения, которые в кат-сценах стыдливо прикрываются блюром. Скучными и неинтересными на фоне своих колоритных собратьев выглядят почти все персонажи, появляющиеся во втором акте: гоблины, гномы, эльфийка и посол героев. Нарушения логики заметны в первую очередь во взаимоотношениях Лили и Цевиля. Если Цевиль такой уж злобный и бескомпромиссный тиран, то, воспользовавшись помощью добросердечной девочки, чтобы выбраться из города, он должен был бы коварно обмануть, использовать или хотя бы просто покинуть ее, избавившись от «доброй» обузы, однако ничего подобного не происходит. Наоборот, диктатор полностью подчиняется воле своей спутницы. Будь она какой-нибудь ярой феминисткой или, на худой конец, бойкой Пеппи Длинныйчулок, вопросов бы не возникло, но Лили – это ангел во плоти, который говорит и ведет себя соответственно. Как объяснить этот парадокс, я не знаю.

Теперь закроем глаза, сделаем глубокий вдох и забудем этот унылый экскурс в классику. Третий акт Ceville (за исключением нескольких вылетов на рабочий стол) получился великолепным, и это многое искупает. Обидно только, что не все игроки дотерпят до второго пришествия Цевиля в замок и насладятся головоломками, основанными на взаимодействии уже не двух, а трех героев (к тирану и его спутнице присоединится метросексуальный паладин Амброзий).

Итоговую оценку несложно вычислить арифметически. Четыре эпизода: три плюса, один минус. Вычтем еще полбалла за технические недоработки и получим вполне достойный результат: 7.0. Уверен, поклонники жанра разочарованы не будут. **СИ**

КОГДА ИГРОВАЯ МЕХАНИКА ПЕРЕСТАЕТ УДИВЛЯТЬ, НАСТАЕТ ЧЕРЕД СЛЕДУЮЩЕГО КОЗЫРЯ ДИЗАЙНЕРОВ: АБСУРДНЫХ СИТУАЦИИ.



СЕКРЕТ!

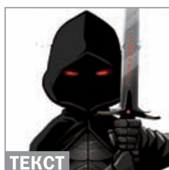
«Пробел» подсвечивает все активные объекты. Белым цветом обозначаются те, которые позволено только осмотреть, а с «красными» можно произвести и другие действия из стандартного набора: поговорить, взять, двинуть и т. д. Если же нажмете «пробел», выбрав предмет из инвентаря, то некоторые названия объектов станут оранжевыми. Это означает, что на подобную комбинацию заготовлено какое-то особое действие или реакция персонажей.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Glory of the Roman Empire
2 Imperium Romanum
3 Caesar IV

8.0



ТЕКСТ
Андрей Окушко

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
strategy.city-building.historic
Зарубежный издатель:
Kalypso Media
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Haemimont
Системные требования:
CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Количество игроков:
до 4
Онлайн:
www.grandages.com
Страна происхождения:
Болгария



В одиночку Помпей не справится с пиратами, нападающими на римские суда. Поможем несчастному?

› Grand Ages: Rome

Варвары трепещут при упоминании наших имен. Предатели дела Республики смазывают пятки салом. Но добропорядочным гражданам ничто не грозит – суровы мы только к врагам. А со своими обращаемся вежливо, всячески им угождаем и потакаем. Что поделаешь – такова нелегкая судьба градоначальника в Древнем Риме.

Когда-то плебс требовал «хлеба и зрелищ». Фраза, видимо, запала в душу разработчикам – неимоверное количество раз нам приходилось ублажать капризных граждан, кормя их и развлекая. Порой менялся сеттинг (предлагался, например, Древний Египет или современная Латинская Америка), но суть оставалась прежней: возводим поселение, удовлетворяем нужды граждан, переходим к следующей миссии…

То же самое ждет вас и в Grand Ages: Rome. Правда, в игру проникли пресловутые «элементы RPG» (где их сейчас нет?). Перед стартом придется выбрать одну из пяти семей, от этого выбора зависит не только появление/отсутствие определенных заданий в кампании, но и развитие одной из трех веток навыков. Разница действительно кардинальная: торгаши-Валерии без проблем обеспечат себя деньгами или ресурсами даже на отдаленном пустынном островке, зато отряды под управлением полководцев-Эмилиев не только сражаются лучше, но и по достижении двенадцатого уровня возвращают деньги, потраченные на наем войск (видимо, те одаривают любимого командира частью награбленного).

Впрочем, помимо «семейных», есть еще и две общие ветки талантов (гражданская да военная). Так что сделать того же Валерия неплохим полководцем вполне можно. Другой вопрос, надо ли? Несмотря на значительное количество миссий боевой направленности

Внизу: Радиус действия зданий невелик, так что домишки приходится лепить вплотную друг к другу. Впрочем, это не помешает гражданам разгуливать по городу.





Форум не затихает ни днем, ни ночью – любят римляне на людей посмотреть да себя показать.

НАШ ВЕРДИКТ

ДОСТОИНСТВА Интересная кампания с возможностью стать участником важнейших для Рима событий; достаточная глубина геймплея при простоте строительства и управления городом.

НЕДОСТАТКИ Часть заданий явно не тестировалась и слишком проста; военная составляющая слаба, несмотря на большое количество «боевых» миссий.

РЕЗЮМЕ Что нам стоит Рим построить? Дело это нехитрое, как считают в Haeminont, выпуская очередную игру на тему античности. Заселяем город, заботимся о жителях, налаживаем торговлю, отбиваемся от варваров – все это мы уже делали столько раз, что и не упомнить. Правда, теперь нас ждет персонализация кампании – герой прокачивается, приобретает недвижимость и участвует в великих событиях, изменивших историю империи. При этом миссии получились интересными, но с балансом в них пока не очень. Даже после выхода патчей.

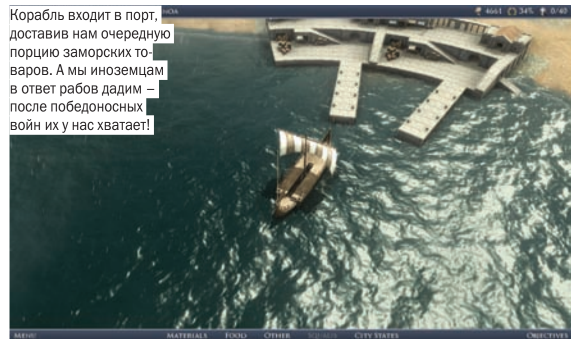


Если присмотреться, можно в мельчайших подробностях разглядеть, что и как происходит в той или иной точке карты. Например, на каменоломне или в карьере.



Разработчики, можно сказать, сригинальничали. «Грабить корованы» в Grand Ages: Rome нельзя. Зато посылать их в самые отдаленные уголки мира – сколько угодно!

Многие игроки жалуются на слишком частые пожары и разгул преступности. Но решить эти проблемы проще простого. Главное – соблюдать два условия. Во-первых, граждане должны быть довольны (накормлены, напоены и спать уложены, как говорится). А во-вторых, их обязательно надо обеспечить рабочими местами. Потому что мысли всякие бунтовщические только от безделья и появляются.



Корабль входит в порт, доставив нам очередную порцию заморских товаров. А мы иноземцам в ответ рабов дадим – после победоносных войн их у нас хватает!

(навскидку их около половины), битвы в Grand Ages: Rome недалеко ушли от сражений из предшествующих игр (Glory of the Roman Empire и Imperium Romanum). Какие там построения и хитроумные маневры, о чем вы? Хорошо уже, что есть несколько типов войск (пехота, лучники, кавалерия) с фирменными римскими названиями и различными умениями (скажем, гастаты бросают пилумы, а конница может внезапно ускориться). Однако мы несправедливы – зачатки тактики здесь есть. Так, вам будет тяжело наступать большими силами в узком ущелье, если неприятельский отряд догадается перекрыть его. Всадников же лучше не бросать на тяжелую пехоту, а приберечь для обходного маневра и удара по лучникам, которые не выдержат такого издевательства и будут разгромлены. Но это все, что игра способна предложить любителям блеснуть полководческими талантами. Хорошо хоть, AI иногда (увы, лишь иногда) начинает давление с нескольких сторон. Обычно вся война с «железным мозгом» сводится к простейшему алгоритму: «построил четырепять отрядов, пришел-увидел-победил, подлечился в быстренько возведенном рядышком с полем брани лагере, пошел дальше».

Однако Рим – это не только войны, но еще и строительство. Начнем с ключевого момента: прокладывать дороги в Grand Ages: Rome не нужно (домик травника или там булочная просто имеют радиус действия). Более того, разработчики окончательно отказались от идеи перемещать ресурсы туда-сюда, используя труд людей. Доски, кирпичи, еда и всякие нехорошие излишества моментально попадают к потребителю из закромов родины, расположенных в потаенном и никому не известном месте. «Фи, упрощение», – скажет кто-то. «Даже если и упрощение, то очень своевременное», – возразим мы. Уж сколько мучились со складами и дорогами раньше, и вдруг оказалось, что хорошая стратегия «про Рим» вполне способна обойтись без них.

А в том, что Grand Ages: Rome – игра хорошая, сомневаться не приходится. Кампания увлекает с первых минут. Нашего героя затягивает в водоворот важнейших событий. Гражданская война между Марием и Суллой завершилась, Республика потихоньку оживает, но впереди новые испытания – смертельная схватка с Митридатом Понтийским, восстание Спартака и возвышение великого Цезаря. И ко всему этому мы сможем приложить руку, занимаясь развитием и защитой поселений в самых разных уголках римской ойкумены. Миссии, к слову, получились весьма разнообразными – вам представится шанс обуздать взбунтовавшихся рабов, обеспечить столицу продовольствием, защитить цивилизацию от варваров и даже перейти Рубикон. Неплохой наборчик, не правда ли?

Увы, здесь не все так гладко. Отдельные задания не слишком-то старательно протестированы разработчиками. Возьмем простейший пример: от нас требуется создать сельскохозяйственную колонию в Африке, чтобы уменьшить зависимость Рима от поставок продовольствия из Египта. Полей мало, они разбросаны по карте, но, несмотря на это, задание легко выполнить в кратчайшие сроки, быстренько настроив форпостов, свиноферм, виноградников и прочего. И вам засчитают победу, хотя новорожденному городку будут угрожать голод, чума и прочие «прелести». Да, после первой же поставки продовольствия в столицу колония попросту вымрет. Но кого это волнует?

Впрочем, как ни странно, на восемь баллов Grand Ages: Rome все же наработала. Интересные и не переусложненные задания, удачное введение в игру нашего подопечного, простота управления и всяческие красивости (от наблюдения за жизнью города получаешь удовольствие) требуют высокой оценки. В конце концов, упущения исправят патчами (работа над которыми идет постоянно), а военное дело в градостроительных играх – не главное. Dixi! **СИ**

Несколько режимов мультиплеера с разными условиями победы для Grand Ages: Rome – приятное дополнение, вряд ли больше. Нет, конечно, строить город, соперничая с живым человеком и совершая на его поселение набеги, – занятие достаточно веселое, но быстро приедающееся. Правда, продлит удовольствие то, что героев в мультиплеер можно перенести из сингла, а значит, все вы, товарищи преторы и прочие трибуны, будете хоть немножко, да отличаться друг от друга.



Боевые слоны в действии – такое увидишь нечасто. Семь потов сойдет, пока парочку таких громадин завалишь…

Недвижимость, которую вы приобретаете в кампании, штука нужная и полезная. Все дело в том, что виллы, лагеря легионов, лесопилки и невольничьи рынки повышают «выработку» того или иного ресурса. Думаем, вы понимаете, что +20 дерева (без которого почти ничего не построишь) или +15 одежды (столь необходимой изнеженным патрициям) совсем не лишние. Обидно только, что владеть можно лишь пятью единицами недвижимости. И поэтому вклад личного состояния в общественное к какому-то моменту становится пренебрежимо малым.

6.5

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 42 All-Time Classics
2 Chessmaster: The Art of Learning
3 Sudoku Gridmaster

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: Beanbag Studios
Количество игроков: 1
Онлайн: http://fordummies.ea.com
Страна происхождения: США



Вверху: «Клондайк» – это другое название известной всем «Косынки». Хоть для одного пасьянса правила учить не придется!

Внизу: В Судоку есть функция Auto Pencil, заполняющая пустые клетки всеми цифрами, которые «подходят».

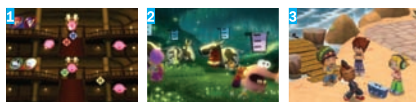
Travel Games for Dummies

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Если вы не знали, у Electronic Arts есть сайт Pogo.com, где успешно продаются различные казуальные игры для PC. Несмотря на безумную цену в $20 за игру, по продажам там лидирует линейка «для чайников»: Brain Training, Crosswords, Poker, Solitaire, Chess и Sudoku. Последние три вошли в сборник Travel Games for Dummies, выпущенный на DS.
Судоку здесь получилась даже лучше, чем в Brain Training. Пять сотен головоломок (увы, даже самые сложные для ветеранов не представят особого труда) и удобный интерфейс – большего и не надо. Жаль только, что уроки мастерства («для чайников» же!) изобилуют огромным количеством терминов, о существовании которых человек, собаку съевший на решении цифровых паззлов, запросто мог и не подозревать. Пасьянс представлен аж в десяти обличьях. «Клондайк», «Пирамида», «Скорпион», «Пингвин», «Свободная ячейка», «Кэнфилд», «Юкон», «Монте-Карло», «Аккордеон» и «Гольф» – один увлекательнее другого! В шахматах же на выбор три уровня сложности. На «легком» AI с радостью даст вам поставить детский мат, на «нормальном» будет беспечно жертвовать фигурами, а на «сложном», наконец, заставит как следует подумать над каждым ходом. Правда, кроме AI, соперничать вам будет и не с кем.

НЕДОСТАТКИ По сравнению с 42 All-Time Classics в Travel Games for Dummies банально мало контента: ничто не мешало EA включить в сборник оставшиеся три игры «для чайников». Отсутствие мультиплеера в шахматах и вовсе необъяснимо.

ДОСТОИНСТВА Все три игры выполнены действительно хорошо. Целевая аудитория Pogo.com будет удивлена столь низкой ценой «электронной версии» сборника.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Mario Party 8
2 Rayman Raving Rabbids
3 MySims

5.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: DS, Wii
Жанр: special.mini-games
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский дистрибьютор: Electronic Arts
Разработчик: EA Redwood Shores
Количество игроков: до 4
Онлайн: www.mysimsparty.com
Страна происхождения: США





Вверху: Неизобретательно? Не то слово. И это – тот редкий случай, когда пульт Wii используется по назначению.

Внизу: Не хватает только надписи «Test your might».

MySims Party

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Мини-игры – плоть и кровь каждого «патигейма». Если они не цепляют, не удивляют, если им нечем заинтересовать, если они не могут разжечь соревновательную искру в участниках – все, пиши пропало, вечеринка не удалась. MySims Party – из тех вечеринок, что не сложились. Ее мини-игры настолько плохи, что кажется, будто все таланты EA Redwood Shores ушли работать над Dead Space и Dante's Inferno, а делать MySims Party усадили практикантов, пока еще не понимающих, что такое интерактивные развлечения и с чем их едят. Чего стоит только гордая надпись на обложке – мол, у нас тут сплошняком одни мини-игры – никакой ходьбы по доске! Мало того что этим создатели подтвердили, что списали концепцию у Mario Party (многие испытания будто напрямую перетянуты из сериала от Hudson) – они еще и гордятся тем, что выкинули многое из того, что делало оригинальный сериал интересным и популярным! Наконец, большинство мини-игр обеих версий не задействуют уникальные возможности Wii и DS (несмотря на то, что MySims Party делалась эксклюзивно для консолей Nintendo), а там, где надо-таки взяться за пульт, скорее хочется схватиться за голову. При таком качестве фундамента уже безразлично, какими обоями оклеены стены – пусть тут можно делать своих Симов и дарить их другим игрокам, пусть победы в мини-забавах приводят в город новых жителей, пусть! Удовольствие от этого здесь не поселится.

НЕДОСТАТКИ Мини-игры примитивны и неинтересны. Сценарий напоминает творчество девочек-подростков. Загрузки на Wii невыносимо долгие.

ДОСТОИНСТВА Приятный стиль MySims. Приличная графика в DS-версии. Мультиплеер с одного картриджа там же.

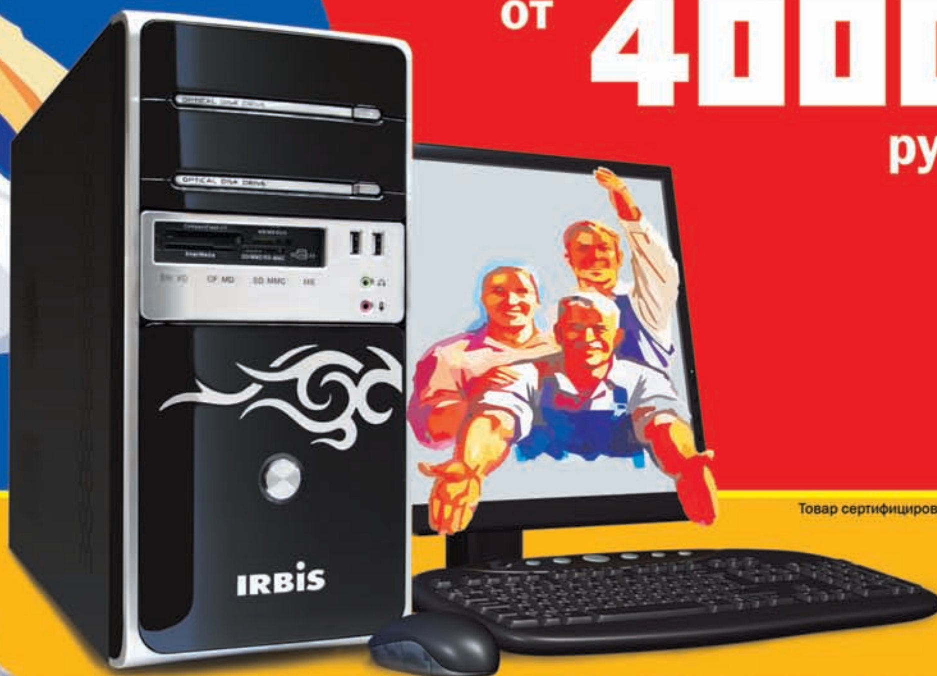
ПРИШЛА ВЕСНА – ПОКУПАЙ IRBIS НА ВСЕХ!



В ЛУЧШИХ МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

А В ЦЕНТРЕ РАСПРОДАЖ

компьютеры IRBIS от 4000 руб.



Товар сертифицирован



На правах рекламы

ЦЕНТР РАСПРОДАЖ:

Ⓜ Савеловская
ул. Башиловская, дом 1
тел.: (495) 721-38-54,
моб.: 8 (903) 175-23-39

IRBIS®
ТЕХНИКА УСПЕХА

7.5



ПОХОЖИЕ ИГРЫ



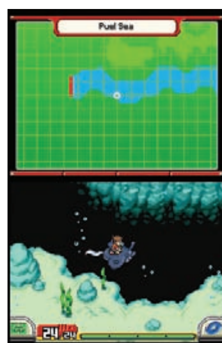
1 Pokemon Ranger
2 Pokemon Diamond \ Pearl
3 Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness \ Time

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Nintendo DS
Жанр: role-playing.action-RPG
Зарубежный издатель: Nintendo
Российский дистрибьютор: «ND Видеоигры»
Разработчик: Hal
Количество игроков: 1
Онлайн: www.pokemonranger.com
Страна происхождения: Япония







Слева: Рейнджеры трудятся на благо мира между покемонами и людьми. Но всегда найдутся злодеи, которые хотят использовать покемонов для темных дел. С ними и предстоит бороться!

Справа: Поплавать на покемоне давали и раньше, но вот исследовать подводный мир возможность нам представилась впервые.

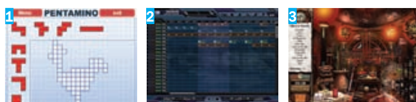
Pokemon Ranger: Shadows of Almia

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Помимо основного сериала Pokemon, «поколения» которого выпускаются параллельно с телевизионным мультсериалом, существует и несколько ответвлений, позволяющих по-разному взглянуть на мир загадочных существ. Например, глазами самих покемонов (Pokemon Mystery Dungeon) или от лица рейнджера, спасающего мир и не занимающегося коллекционированием вовсе. Чтобы приручить покемона, рейнджеры рисуют «круги дружбы и любви» вокруг зверушки, а та бегает по нижнему экрану и пытается из этих кружков вырваться. Игрок не может приручить одновременно больше трех покемонов, но в этом и нет никакой нужды. Каждый пойманный таким образом «помощник» при должном обращении позволяет рейнджеру преодолеть определенную преграду, после чего отпускается на волю. В отличие от основного сериала, здесь нет сражений, а покемоны не получают опыта и не эволюционируют, вместо этого уровни набирает сам главный герой (или героиня – на ваш вкус). Однако это не значит, что играть в Pokemon Ranger неинтересно, как раз-таки напротив! Заметно отличаясь от игр, где во главу угла ставится коллекционирование карманных монстров, Pokemon Ranger: Shadows of Almia оказывается куда больше них похожа на современную RPG. Простую и добрую, одинаково интересную и для детей, и для взрослых.

НЕДОСТАТКИ Не самая выдающаяся графика, надоедливое музыкальное сопровождение и неудобная система сохранений. Нельзя браться за несколько квестов сразу.

ДОСТОИНСТВА Интересный и проработанный мир, увлекательный сюжет, отлаженная система ловли покемонов и возможность изучить подводный мир.

ПОХОЖИЕ ИГРЫ



1 Пентамино
2 eJay Dance 7
3 The Serpent of Isis



9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PC
Жанр: special.puzzle
Зарубежный издатель: Big Fish Games/Valve (Steam)
Российский издатель: «1С»
Разработчик: KranX Productions
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/musaic
Страна происхождения: Россия





Вверху: Закорючки одного цвета соответствуют одному инструменту, а похожие по форме и звучат похоже, независимо от того, на каких инструментах сыграны.

Внизу: В доме всего пять экранов-«комнат» для поиска фрагментов мелодий. Мало!

Musaic Box (Понятные игры. Музаик)

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ Непростительно короткий забег по красивым фонам, изображающим немногочисленные комнаты дома, доверху забитые околомузыкальными редкостями, оставляет после себя только два ощущения: «что это было?» и «дайте еще». Из знакомых казуальных составляющих складывается очень необычный, вызывающий мгновенную аддикцию геймплей. В режиме «найди на картинке» игрок ищет скрытые в интерьере «схемы для музыкальной шкатулки» (они предательски поблескивают, отнимая половину удовольствия). Собрав из кусочков такую схему, геймер попадает в режим «шкатулки Музаик». Она представляет собой хитрую помесь тетриса и музыкального автомата: партии отдельных инструментов разбиты на такты, которые в виде загогулин с цветными узорами разбросаны на поле сложной формы. Один столбец этого поля – один такт, расположение инструментов по строкам – произвольное. Поле расколото на куски наподобие пентамино, эту мозаику и нужно собрать игроку с помощью подсказки (полной версии звучания одного из инструментов), а иногда и без нее. Между прочим, это отличная тренировка слуха и внимания. Возможно, описание звучит уныло, но за последнее время ничего более необычного в жанре «музыкальных игр» (включая даже крупные музыкальные симуляторы или «левую резьбу» вроде Patapon) не придумывали.

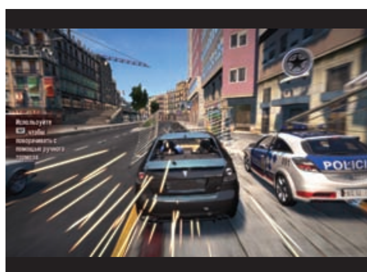
НЕДОСТАТКИ Малая продолжительность. Найти фрагменты композиций в комнатах без подсказки тяжело, а с подсказкой – очень просто.

ДОСТОИНСТВА Аккуратная и добротная графика, внимание к мелочам, свежий геймплей, отличная подборка мелодий-головоломок. Имеет образовательную ценность.

Дайджест

Обзор локализаций и русскоязычных релизов

Вин Дизель. Wheelman



Оригинальное название: Wheelman
Страна происхождения: США/Великобритания



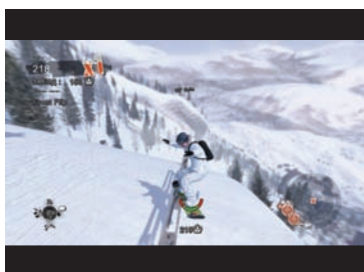
PC (1 DVD)

Жанр: racing.mission-based
Зарубежный издатель: Midway
Российский издатель: ND Games
Разработчик: Tigon/ Midway Studios Newcastle
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2 ГГц, 2048 RAM, 512 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/wheelman

Wheelman впору назвать лучшей кинематографичной гонкой, как бы русская локализация не старалась утащить игру на дно. «Проколов» не счесть – начиная с корявого и местами откровенно неправильного перевода, заканчивая шаблонной озвучкой персонажей: кавказский акцент вместо румынского, эмоции отсутствующие или невпопад. Некоторые фразы, произносимые в оригинале не по-английски, не были переозвучены нашими актерами, в результате вышло, что один персонаж говорит на два голоса. С фамилиями и именами тоже путаница: в роликах агента ЦРУ зовут то Майло, то Мило, главаря «Лос-Лантос Картель» – Лайал или Лиал и т.д. Главный герой, хоть его и лишили изумительного тембра голоса Вина Дизеля, вышел более-менее убедительным: он немногословен, харизматичен, иронично парирует колкие выпады зарвавшихся преступников. Ругательства строго дозированы и призваны скорее акцентировать внимание на важных деталях, нежели оправдывать рейтинг.

РЕЗЮМЕ Единственное, за что русскую версию Wheelman можно уверенно похвалить – подбор шрифтов.

Shaun White Snowboarding



Оригинальное название: Shaun White Snowboarding
Страна происхождения: Канада



PC (1 DVD)

Жанр: sports.alternative.snowboarding
Зарубежный издатель: Ubisoft
Российский издатель: ND Games
Разработчик: Ubisoft Montreal
Количество игроков: до 8
Системные требования: CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/shaunwhitesnowboarding

Заглянул в магазин, вышел оттуда с пустым кошельком. Впервые встал на доску и тут же упал. Прыгнул со скалы и приземлился на голову. Наконец-то повезло: обошлось без травм, да еще познакомился с Шоном Уайтом. Он и станет наставником новичка, научит скользить по перилам и выполнять спин, но сначала попросит найти монетки, разбросанные по четырем горным участкам. Дело это скучное и неблагодарное. Бонусы стиля в основном бесполезны, реализм отошел на задний план. В скриптовых сценах персонажи общаются на английском. Слушать советы Уайта в оригинале, конечно, приятно, но перевод внизу экрана зачастую сливается со снежным фоном. Вдобавок реплики пилота вертолета не сопровождаются субтитрами, а из-за шума лопастей слов не слышно. Наименования соревнований и трюков переведены, а названия видов лицензионной экипировки – нет. Управлению посвящен отдельный мини-мануал: команды раскиданы по краям клавиатуры, поэтому рекомендуем использовать геймпад.

РЕЗЮМЕ Авторы Shaun White Snowboarding до конца так и не определились с жанром. Получилось нечто среднее между симулятором сноубординга и аркадой.

Dynasty Warriors 6



Оригинальное название: Dynasty Warriors 6
Страна происхождения: Япония



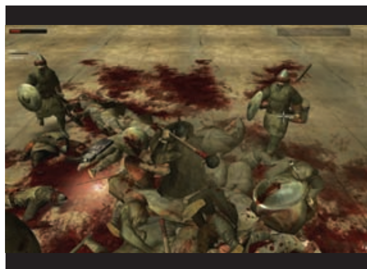
PC (1 DVD)

Жанр: action.slasher/tactic.third-person
Зарубежный издатель: Koei
Российский издатель: «Новый Диск»
Разработчик: Omega Force
Количество игроков: до 2
Системные требования: CPU 3 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
Онлайн: www.nd.ru/catalog/products/dynastywarriors6eng

Dynasty Warriors 6 предлагает заняться истреблением сотен, а то и тысяч рядовых клонов, чтобы потом переключиться на опытных полководцев. Отдых для мозга и работа для пальцев, судорожно бьющих по кнопкам. Оформление руководства пользователя несколько уступает тому, что поставлял «Новый Диск» вместе с английским изданием Dynasty Warriors 4. Шрифт не то чтобы плох, просто напоминает продукт скрещивания Times New Roman с Arial – стандартный, хоть и легкочитаемый. Текст сопровождают иллюстрации, тяжеловесные конструкции с многочисленными причастными и деепричастными оборотами редки. Структура пособия хорошо продумана, в нем легко найти четкие и однозначные ответы. Пункты правил, требующие особого внимания, выделяются жирным шрифтом. Сверстаны тексты удачно, колонки аккуратно отформатированы, для каждого из основных разделов предусмотрен собственный дизайн. Сразу видно, локализаторы подошли к делу со всей ответственностью. Только вот саму игру не перевели.

РЕЗЮМЕ PC-версия Dynasty Warriors 6 не жалует мышь, менять настройки графики нельзя, камера сходит с ума. Советуем присмотреться к консольным версиям.

Третий солдат



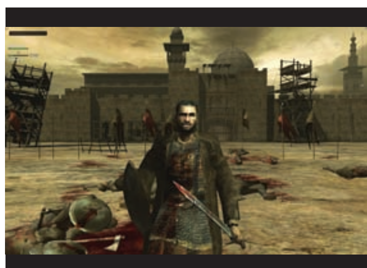
Оригинальное название: Third Soldier
Страна происхождения: Япония/Франция
Жанр: action.slasher
Зарубежный издатель: KaosKontrol
Российский издатель: «Руссобит-М»/GFI
Разработчик: DiezelPower
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
Онлайн: www.thirdsoldier.com/index_rus.html



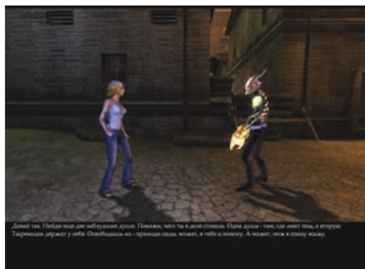
PC (1 CD)

В 258 номере «Страны Игр» мы пожурили авторов Legion of Man за однообразие: безымянный рыцарь огнем и мечом прорубал себе дорогу, оставляя за спиной лишь трупы мутантов. В сущности, «Третий солдат» – переиздание «Имя им легион» с теми же симптомами болезни, вот разве что графика обработана напильником. Задача в каждой из десяти миссий, которые можно пройти за полтора часа, – выжить: легендарный воин в кожаном плаще отбивается от толп солдат, наступающих с разных сторон, и пробирается к флагу. Невидимые стены мешают сбежать с поля боя, отсутствие кольчуги и блока добавляет динамичности, хотя и не дает защиты. Сложность на начальных этапах резко идет вверх, вынуждая то и дело заглядывать в меню из пяти случайно выбранных компьютером способностей. На пороге смерти обычно предлагают купить всякую ерунду, пряча читерские умения вроде регенерации и телепортации. Оружие (огнестрельное ли, холодное ли) без характеристик, чем шинковать врагов – решайте сами (если, конечно, вы зачем-то купили игру). Альтернативные режимы («Натиск», «Выживание», «Резня») позаимствованы у «Имя им легион».

РЕЗЮМЕ Слишком медленно идет эволюция слэшеров KaosKontrol. А вдруг игра, отвечающая всем нашим требованиям, появится лишь в следующем столетии?



Инферно



Оригинальное название: Inferno
Страна происхождения: Индия
Жанр: action-adventure
Зарубежный издатель: Merscom
Российский издатель: «1С»
Разработчик: FXLabs
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
Онлайн: games.1c.ru/inferno



PC (1 DVD)

В довольно короткий срок Agni, неродная сестра BioShock, о которой мы писали в 15-м номере «СИ» за прошлый год, оказалась в наших краях. В руки русских издателей она попала уже адаптированной под западную аудиторию: жгучую индийскую красавицу Малайку Арору в роли отважной матери, отправившейся спасать свою дочку в преисподнюю, сменила безвестная блондинка. Поменяли на переправе и экзотические имена героев – так, воинственная Агни превратилась обратно в Instinct, а в русской версии ее назвали в чем-то даже созвучно с оригинальным вариантом – Агрессией. В целом перевод ушей не режет, а вот стилизованный шрифт тяжеловат для глаз (как и оригинальный, впрочем) – то и дело всплывающая на экране фраза «Нет места» норовит прочитаться как «Нет мести». Хотя, возможно, этому способствует общий настрой игры – грустной притчи о жизни, смерти и о том, всегда ли цель оправдывает средства. Впрочем, разработчики как могли скрасили изначальную мрачность проекта, и хотя выглядит он архаично, но по-своему приятно и даже красочно.

РЕЗЮМЕ Лучшая игра 1998 года, почему-то вышедшая в 2008-м, стала в русской версии еще чуть менее мрачной.



Капитан Саблезуб 2. Тайна проклятого сокровища



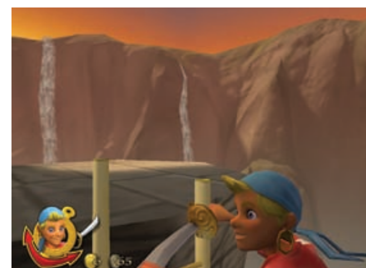
Оригинальное название: Captain Sabertooth 2: The Curse of Gory Gabriel
Страна происхождения: Норвегия
Жанр: adventure.third-person
Зарубежный издатель: Norsk Spill Distribusjon
Российский издатель: «1С»/Snowball
Разработчик: ArtPlant
Количество игроков: 1
Системные требования: CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
Онлайн: www.snowball.ru/sablezub2



PC (1 CD)

Жил-был много лет назад злой пират Габриэль Кровавый. Награбил он сокровищ и сгрузил на корабль (должно быть, решил пожертвовать больницам и детским домам). Но не успел бесстрашный авантюрист выйти в море, как поступило распоряжение: «Начни игру заново и плыви в Абру». С тех пор духи Габриэля и его команды стерегут сокровища день и ночь. На любого, кто коснется клада, ляжет ужасное проклятье (если, конечно, верить волшебнице Мириам). Но бесшабашному капитану Саблезубу не страшны проклятия – ему интересны только сокровища. А для страховки есть верный юнга по имени Малыш (наш герой), который для своего капитана крокодила на плаву остановит и в глубокий колодец нырнет. Впрочем, крокодилы, что бревна чешуйчатые – только плавать умеют. Да и проклятие, вроде, не особо действует. Правда, приходится долго шататься по всем семи здешним морям туда-сюда. И нет в том большой беды, что графика в игре средненькая, а персонажи угловатые. Зато саундтрек отличный – в главном меню даже звучит почти всамделишная пиратская песня про капитана Саблезуба, да и актеры для озвучки подобраны очень хорошо.

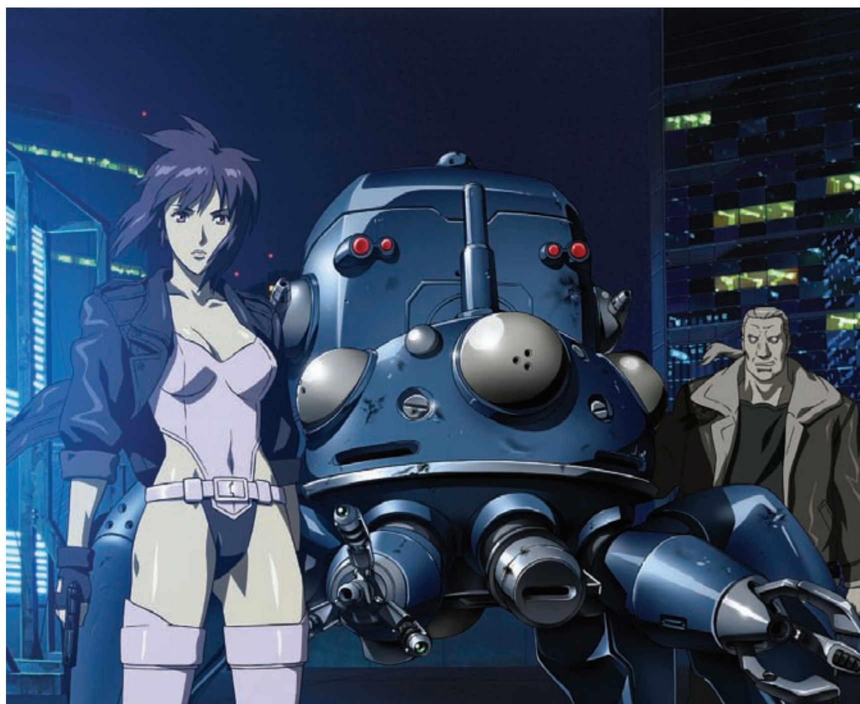
РЕЗЮМЕ Стрельба из пушек, драки на саблях, изобилие несложных загадок – словом, юные любители жанра наверняка оценят.



Другие игры

Все о том, что может понравиться современному геймеру

Мы долго думали, как назвать раздел журнала, объединяющий все околоигровые рубрики – от «Железа» до «Банзая». Общее в них – то, что все эти темы по разным причинам интересны геймерам. Новые комплектующие для ПК нужны, чтобы запускать игры или выходить в Интернет. Аркадные автоматы, как и игры, скачиваемые в сервисах Xbox Live, PlayStation Network и WiiWare, – альтернативные способы развлечений; от обычных они отличаются тем, что не продаются в «обычном» магазине. Наконец, не нужно забывать, что современный геймер живет полноценной социальной жизнью. Он читает книги, ходит в кино, смотрит аниме, слушает музыку, общается с друзьями в Сети. Все это в каком-то смысле дополняет для него игры – отсюда и название раздела. Не стоит забывать и о том, что современные электронные развлечения создаются людьми, не понаслышке знакомыми с массовой культурой. Хорошо известно, что около половины действительно примечательных игр – родом из Японии. Именно поэтому культуре Страны восходящего солнца мы уделяем особенное внимание. Ведь, к примеру, без знакомства с Macross сложно оценить по достоинству Zone of the Enders или Ace Combat. Но ровно в той же степени корни Mortal Kombat Vs. DC следует искать в американской комиксовой культуре, а создатели Warcraft заимствовали идеи у Warhammer. Как, что и почему – об этом вы всегда сможете прочитать в «СИ».



Онлайн

Лучшие сайты и развлечения в Интернете

› ТехноМагия

Браузерные игры становятся все более достойными внимания хардкорных геймеров.



ТЕКСТ Семен Кобылин

Что получится, если скрестить Bejeweled и RPG? Правильно, Puzzle Quest: Challenge of the Warlords. А что же выйдет, если скрестить Bejeweled и браузерную MMORPG? А вот тогда выйдет «ТехноМагия» от CyberCrew, проект, который уже около года расширяет свое жизненное пространство в Сети. В прошлом году ее создатели, кстати, заявили о взятии рубежа в 600 тысяч игроков. И что же тому виной?

В первую очередь, конечно, та самая механика, взятая из Puzzle Quest. Путешествия по миру, квесты и многое другое наверняка напомнят вам массу других браузерок, которых в Рунете расплодилось немало. Но как только дело доходит до сражений, здесь все меняется. Вместо до жути надоевшей боевки а-ля «Бойцовский клуб», которую (с небольшими вариациями) запихивают в подавляющее большинство браузерных MMORPG, перед нами предстает пазл в стиле «собери три в ряд». В битвах здесь многое зависит не только от удачи, но и от умения рассчитывать, как в дальнейшем будет развиваться ситуация на поле. Не менее важно и вовремя применять навыки (для каждой из двух рас – людей и гномов – разработчики создали по четыре ветки умений), выбирая наилучший момент для нанесения противнику максимального урона.

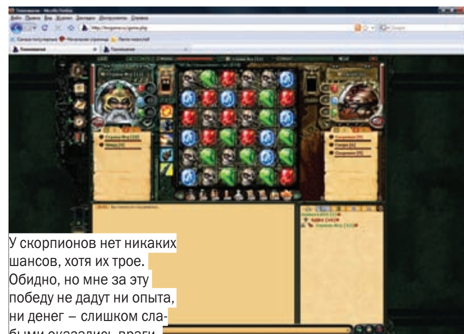
При этом сражаться можно (и нужно!) не только с монстрами-ботами, но и с живыми игроками. В мире «ТехноМагии» ни на секунду не прекращается конфликт людей и гномов, и теперь уже мало кто помнит, с чего же началось это бесконечное кровопролитие. Сами участники, кстати, обычно отделываются детской «отмазкой»: «Он первый начал!»

Но не одними драками жив человек (и гном) в «ТехноМагии». Хватает здесь и прочих занятий, например выполнения квестов. Правда, отметим, что редкие из миссий выходят за рамки традиционного «принеси и/или убей», но все же двигаться по сюжетной линии достаточно интересно. А еще игрок может выбрать себе профессию, став, скажем, алхимиком и производя эликсиры (не только на продажу, но и для личного пользования). Хотя, конечно, мирный компонент явно играет вспомогательную роль – те же самые эликсиры вы будете использовать в боях и вряд ли найдете им какое-нибудь другое применение.

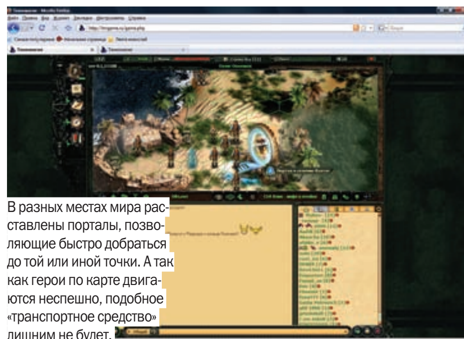
«ТехноМагия» постоянно дорабатывается и улучшается – так, совсем недавно ввели аукцион предметов, и, судя по всему, этим нововведения не ограничатся. Причем идей у разработчиков много, так что игрокам скучать не приходится. Взять хотя бы так называемую «Крепость отчаяния», специальную PvP-зону, где шансы у всех более-менее одинаковы, так как на арену там геймеры выходят без своего снаряжения. И вам уже не поможет вложение реальных денег – и «богатенькие буратины», и «бедные студенты» окажутся на равных.

Впрочем, за порогом «Крепости отчаяния» у тех, кто платит, все-таки будет преимущество. Но тут уж только вам решать – вкладывать в «ТехноМагию» деньги или время. А вот вопрос «вкладывать или нет?» даже не стоит – все-таки перед нами одна из лучших русскоязычных браузерок последних лет. И чтобы вам было совсем весело, мы выложили клиент игры на диск и договорились с разработчиками о том, что читатели «СИ» получат в игре уникальные бонусы. Подробности – на странице справа. **СИ**

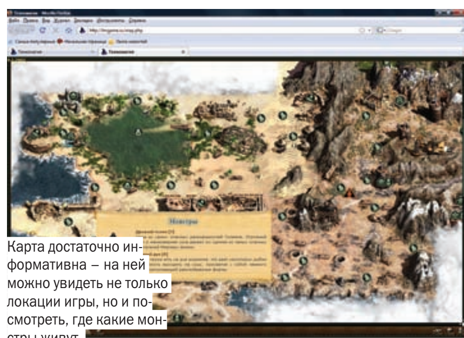
В МИРЕ «ТЕХНОМАГИИ» НИ НА СЕКУНДУ НЕ ПРЕКРАЩАЕТСЯ КОНФЛИКТ ЛЮДЕЙ И ГНОМОВ, И ТЕПЕРЬ УЖЕ МАЛО КТО ПОМНИТ, С ЧЕГО ЖЕ НАЧАЛОСЬ КРОВОПРОЛИТИЕ.



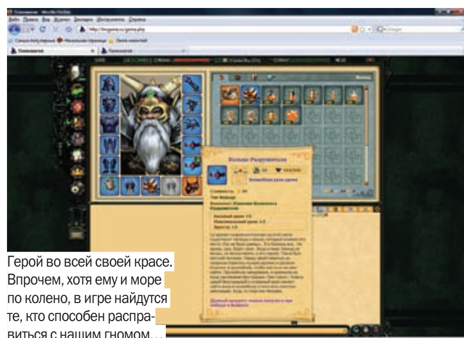
У скорпионов нет никаких шансов, хотя их трое. Обидно, но мне за эту победу не дадут ни опыта, ни денег – слишком слабыми оказались враги.



В разных местах мира расставлены порталы, позволяющие быстро добраться до той или иной точки. А так как герои по карте двигаются неспешно, подобное «транспортное средство» лишним не будет.



Карта достаточно информативна – на ней можно увидеть не только локации игры, но и посмотреть, где какие монстры живут.



Герой во всей своей красе. Впрочем, хотя ему и море по колено, в игре найдутся те, кто способен расправиться с нашим гномом…



Зарегистрируйтесь в игре "Техномагия" через клиент на диске журнала "Страна Игр" и получите уникальный артефакт - Шкатулку Пандоры, которая значительно облегчит Ваши первые шаги в мире Гномов и Людей. В каждой такой шкатулке находятся специальные комплекты вооружения Новичка, которые позволят с лёгкостью пройти начальные сюжетные задания, победить опасных монстров и сразиться с другими игроками.

В Шкатулке Пандоры содержатся:

- *Полный Заговорённый комплект брони и оружия Новичка, доступный с 1 уровня*
- *Полный Волшебный комплект брони и оружия Новичка, доступный с 6 уровня*
- *Героическое оружие из комплекта Новичка, доступное с 10 уровня*



Live Network Channel

Самое свежее и интересное на игровых онлайн-просторах за последние две недели

PlayStation Store

5 самых свежих PSN-игр:
- Comet Crash, 182 Мбайт, $9.99
- Worms, 147 Мбайт, $12.99
- Burn Zombie Burn!, 164 Мбайт, 275 руб.
- PowerUp Forever, 96 Мбайт, 275 руб.
- Wheel of Fortune, 246 Мбайт, $14.99

Демоверсии:
нет

Дополнения:
- Disgaea 3: Absence of Justice: Defender of Earth Character Pack (Gordon, Jennifer, Thursday), 1.2 Мбайт, $5.99 или $1.99/шт.
- Disgaea 3: Absence of Justice: Item World Command Attack Mode, 1.2 Мбайт, $3.99
- Call of Duty: World at War: Map Pack 1, 702 Мбайт, 345 руб.
- Resistance 2: Aftermath Multiplayer Map Pack, 839 Мбайт, 170 руб.
- Resistance 2: 7x Multiplayer Skins, 100 Кбайт, 25 руб./шт.
- PAIN: Smack Pack, 100 Кбайт, 140 руб.
- PAIN: El Chile Grande Character, 100 Кбайт, 35 руб.
- PAIN: Brock Lee Character, 100 Кбайт, 35 руб.
- PAIN: Ao No Kutsu Character, 100 Кбайт, 35 руб.
- Unreal Tournament 3: Titan Pack, 552 Мбайт, бесплатно
- Tom Clancy's EndWar: Veteran Map Pack, 212 Мбайт, бесплатно
- LittleBigPlanet: Buzz! Costume, 1 Мбайт, 70 руб.
- LittleBigPlanet: Patapon Costume Pack, 1 Мбайт, $1.99
- Red Alert 3: Isles of Conflict Pack, 124 Мбайт, бесплатно
- Street Fighter IV: Classic Pack, 118 Кбайт, 140 руб.
- Sonic Unleashed: Chun-nan Adventure Pack, 528 Мбайт, £3.19
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Storm Pack 9, 100 Кбайт, бесплатно
- Naruto: Ultimate Ninja Storm: Storm Pack 10, 100 Кбайт, бесплатно
- Rock Band: Pearl Jam «Ten» Full Album («Once», «Even Flow», «Why Go», «Black», «Jeremy», «Oceans», «Porch», «Garden», «Deep», «Release», «Master/Slave»), 382 Мбайт, £0.99/шт.
- Rock Band: Downloadable Tracks (Journey «Don't Stop Believing», Pat Benatar «Heartbreaker», Glasvegas «Geraldine», The Von Bondies «C'Mon C'Mon»), 17-34 Мбайт, £0.59-0.99/шт.
- Rock Band: Spongebob Squarepants Pack 01 («I Can't Keep My Eyes Off of You», «The Best Day Ever», «Where's Gary?»), 60 Мбайт, £1.69
- Guitar Hero World Tour: Queen Track Pack («Fat Bottomed Girls», «C-Lebrity», «We Are The Champions»), 136 Мбайт, £4.39 или £1.59/шт.

› Smash Cars

PSN АНОНС

Жанр: racing.car_combat | **Издатель:** Metro3D | **Разработчик:** Creat Studio | **Дата выхода:** 2 квартал 2009 года

Многим бывает трудно вырасти из детства, даже разработчикам видеоигр. Как иначе объяснить, что игрушечным машинкам на сетевых приставочных сервисах как будто медом намазано? На самом деле, Smash Cars – всего лишь адаптация средненькой гоночной игры, вышедшей шесть лет назад на PlayStation 2. Тогда ей достались невысокие оценки по одной причине – слабая по сравнению с современниками графика. А вот простая концепция и быстрая «втягиваемость» делали из Smash Cars идеального кандидата на PSN-переиздание. Время наверстать былое наконец пришло, Smash Cars выходит там, где ей и место. Гонки радиоуправляемых болидов пройдут на одном-единственном безымянном островке в Средиземном море, но набор треков все же ожидается достаточно разнообразным (из очевидного – например, пляж и джунгли). Для победы пилоту игрушки придется не только финишировать первым, но и выполнять разные трюки – прыгать с трамплинов, дрифтовать на поворотах и, разумеется, сшибать соперников с трассы (собственно, вся прелесть от подобных гонок всегда была в том, чтобы пихаться машинками, а не просто проехаться от старта к финишу). Проверить на прочность позволят не только самих участников соревнований, но и многие другие «объекты», вплоть до загорающих на пляже людей. И это чрезвычайно важный элемент образа Smash Cars, ведь разработчики очень гордятся физикой игры и все время о ней рассказывают. В свободное от заездов время над внешним обликом миниатюрного «железного коня» разрешат вдоволь поколдовать: обвесить декоративными элементами и раскрасить корпус. К слову об украшениях – графику прямо сейчас накачивают внушительной дозой спецэффектов, ведь на дворе, как-никак, эпоха PlayStation 3. И мы надеемся, что уж теперь-то Smash Cars удастся показать себя во всей красе.

Алексей Косожихин


Вот где настоящий расизм, а вовсе не в безобидной Resident Evil 5.



Вот она – обратная сторона интерактивности.



Интересно, встретятся ли нам на дороге настоящие автомобили?

› A Fading Melody ★★★★☆

XBLA НОВИНКА

Жанр: action.platform | **Издатель:** XNA Creators Club | **Разработчик:** Anchorcast | **Размер:** 30 Мбайт | **Зона:** ALL | **Цена:** 200 MP

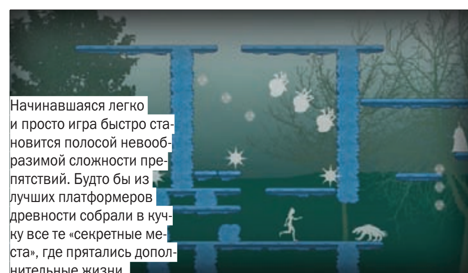
Вот и выросла «родительская» задумка Microsoft из пеленок: XNA-сообщество, несколько недолгих месяцев своей публичной жизни лишь пугавшее нас невообразимо страхолюдными «как бы играми», принесло сладкие плоды. И первой вестницей грядущего изобилия мы склонны видеть A Fading Melody – красивую и грустную историю, почти медитативную и при этом невероятно сложную игру. Платформер, который ничуть не стыдно было бы продавать с типовых XBLA-полок за полнокровные 800 microsoft points против сегодняшних 200.

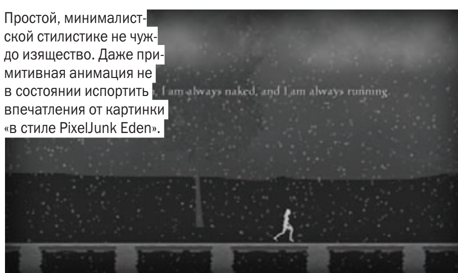
«В моих снах я всегда обнажена. И я всегда бегу», – этими словами под аккомпанемент задумчивых клавиш рояля встречает игрока девушка в сюрреалистичном заснеженном лесу. Ее история не то уже заканчивается, не то едва лишь началась. История, которая умудряется оставаться грустной волшебной сказкой, являясь, по сути, жестокой и пугающе реальной, даже заурядной житейской драмой. На первом уровне вы узнаете, что героиня спит. На втором – что она на пороге смерти, что ее зовут Мелоди и что название игры – вовсе не «Затухающая мелодия», как показалось вначале, а... «Увядающая Мелоди». Узнаете, что когда Лес окутывает тьма – это не сумерки дня, это сумерки жизни для девушки, которая лежит в коме и в своих снах силится выбежать из залитой туманом чащи, в сердце которой блуждают чудовища. Борясь с ними, еще на несколько секунд откладывая наступление тьмы, Мелоди бежит туда, где снег сменяется дождем, а зыбкий мир обретает краски и четкость. Бежит к жизни. К новым воспоминаниям, из которых складывается простой, но неожиданный сюжетный узор.

А как же сама игра? Короткий по форме, но длинный по сути, едва ли не единственный в мире «умный» платформер, в котором думать приходится не над пазлами, ключами или рычагами и даже не над использованием многочисленных спецумений, но над самим бегом по уровню, последовательностью шагов и прыжков, над расчетом правильного времени и нужного места. Тот самый случай, когда высокая сложность – не тяжелая ноша, не имитация «хардкора», но добрая фронтовая открытка для прошедшего восьмибитную эпоху бойца старой гвардии. «Минута на бег, полчаса на разведку».

Артем Шорохов

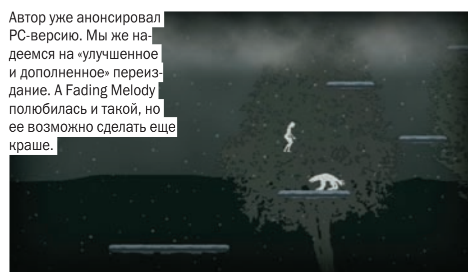
МЕЛОДИ БЕЖИТ ТУДА, ГДЕ СНЕГ СМЕНЯЕТСЯ ДОЖДЕМ, А МИР ОБРЕТАЕТ КРАСКИ.


Начинавшаяся легко и просто игра быстро становится полосой невообразимой сложности препятствий. Будто бы из лучших платформеров древности собрали в кучку все те «секретные места», где прятались дополнительные жизни.



Простой, минималистской стилистике не чуждо изящество. Даже примитивная анимация не в состоянии испортить впечатления от картинки «в стиле PixelJunk Eden».


В какой-то момент игры слово fading будто преодолевает свое основное значение и воплощается в термине «добавление четкости при настройке». Чем дальше продвигается Мелоди в потустороннем мире, чем ближе она к пробуждению от комы, тем более осязаемым кажется Лес. А значит, все более реальной становится сама героиня.

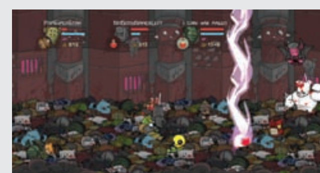

Автор уже анонсировал PC-версию. Мы же надеемся на «улучшенное и дополненное» переиздание. A Fading Melody полюбилась и такой, но ее возможно сделать еще краше.



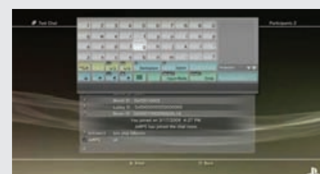
Новости

Алексей Косожихин

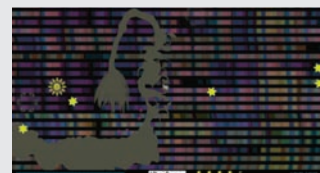
В начале марта Microsoft проводила конкурс на звания лучших XBLA-игр в разных категориях. Каждый желающий мог скачать специальную программу, ознакомиться со списком номинантов, скачать (по желанию) пробную версию и затем сделать свой выбор. Теперь же пришло время огласить итоги! Главной XBLA-игрой прошлого года стала Castle Crashers, она же получила призы за кооператив и как лучшая оригинальная игра. Super Street Fighter II Turbo HD Remix тоже набрала кучу наград – как лучший римейк, а также за мультиплеер и графику. Наконец, A Kingdom for Keflings признали лучшей семейной игрой, Braid стала самой инновационной, а Portal: Still Alive взяла приз за одиночный режим.



PlayStation 3 наконец-то получила свежее обновление прошивки – до версии 2.70. Главное нововведение – текстовый чат с 15 френдами, который доступен и во время игры. Общаться можно как с помощью экранной клавиатуры, так и с использованием внешнего устройства. Из чуть менее значимых новинок можно отметить увеличение максимального размера картинки, которую можно приложить к текстовому сообщению (с одного мегабайта до трех), и новый способ сортировки френдлиста.



На прошедшей GDC Q-Games объявила, что для PixelJunk Eden, популярного «садоводческого» платформера с PSN, скоро выйдет дополнение Encore, включающее в себя несколько новых садов. Такая практика для них не в новинку – в свое время свет уже увидела расширенная версия PixelJunk Monsters. После выпуска PixelJunk Eden Encore разработчики смогут полностью сконцентрироваться на пока безымянной четвертой игре линейки PixelJunk.



Xbox Live Marketplace

5 самых свежих XBLA-игр:

- The Dishwasher: Dead Samurai, 120 Мбайт, 800 MP
- Uno Rush, 67 Мбайт, 800 MP
- Peggle, 102 Мбайт, 800 MP
- Crystal Defenders, 55 Мбайт, 800 MP
- NCAA Basketball 09: March Madness Edition, 2 Гбайт, 1200 MP

Демоверсии:
нет

Дополнения:

- Fallout 3: The Pitt, 492 Мбайт, 800 MP
- WWE SmackDown vs. Raw 2009: Roster Update, 489 Мбайт, 320 MP
- Meteos Wars: Galaxy Pack, 37 Мбайт, 350 MP
- Tom Clancy's EndWar: Veteran Map Pack, 240 Мбайт, бесплатно
- Sonic Unleashed: Spagonia Adventure Pack, 621 Мбайт, 250 MP
- Midnight Club: Los Angeles: South Central, 1 Гбайт, 800 MP
- X-Blades: Mission Pack – Sky Islands, 82 Мбайт, 600 MP
- Pro Evolution Soccer 2009: Data update (Mar '09), 174 Мбайт, бесплатно
- Gears of War 2: Snowblind Multiplayer Map Pack, 83 Мбайт, 800 MP (не для России)
- Rock Band: Downloadable Tracks (Journey «Don't Stop Believing», Pat Benatar «Heartbreaker», Glasvegas «Geraldine», The Von Bondies «C'Mon C'Mon»), 19-33 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band: Spongebob Squarepants Pack 01, 60 Мбайт, 240 MP или 80 MP/шт.
- Rock Band: Pearl Jam «Ten» Full Album, 384 Мбайт, 1440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Queen Track Pack, 103 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: The Pixies Track Pack, 93 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Guitar Hero World Tour: Richard Fortus «The James Bond Theme», 30 Мбайт, 160 MP
- Lips: Downloadable Tracks (Boyz II Men «I'll Make Love To You», Local H «Bound For The Floor», Creedence Clearwater Revival «Who'll Stop The Rain», Incubus «Wish You Were Here», Fall Out Boy «Sugar, We're Goin Down», Creedence Clearwater Revival «Bad Moon Rising»), 4-96 Мбайт, 160 MP/шт.
- Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore 2: Downloadable Tracks («Dance, Dance», «I Love Rock N Roll», «My Immortal», «Put Your Records On», «Spoonman», «Sweet Caroline», «The Joker and the Thief», «The Spirit of Radio», «Youth Gone Wild»), 9-14 Мбайт, 120 MP/шт.



Gears of War 2: Snowblind Multiplayer Map Pack

800 MP



Fallout 3: The Pitt

800 MP

› Crystal Defenders ★★★½

iPhone/WiiWare/XBLA/PSN НОВИНКА

Жанр: strategy.real-time.fantasy | **Издатель:** Square Enix | **Разработчик:** Square Enix | **Размер:** 55 Мбайт | **Зона:** (iPhone/WiiWare/XBLA) (PSN) | **Цена:** 800 MP

Увидев меня за игрой в Crystal Defenders, один мой товарищ спросил: «Что это, новая финалка?». Наши читатели, разумеется, в курсе, что бренд Final Fantasy уже давно вырос из рамок породившего его RPG-сериала. Наследие Хиронобу Сакагути успело в свое время даже обрести форму скачек на чокобо – ничего удивительного, что дело дошло и до жанра tower defense. Перво-наперво отметим, что Crystal Defenders начинала с тесных экранчиков айфонов и от них ей досталась простоватая ретро-графика. Смотреть на пикселястых чибиков, которые корчатся двухкадровой анимацией на широченных HD-экранах, не приподняв в изумлении бровь, просто не получается. Но оставим внешний вид на совести разработчиков, мы-то знаем, что главное – это процесс. По части геймплея Crystal Defenders на XBLA и PSN – полная копия портативной версии, оставлена даже возможность сохраняться прямо посреди битвы. В остальном игра демонстрирует похвальное намерение скрупулезно следовать традициям жанра. Все на месте: монстры вышагивают один за другим по натоптанным тропинкам, игрок старается отбиться, воздвигая преграды в виде «башен» – солдат, лучников и всяческих «цветных» магов. К каждому противнику требуется свой подход: одни позволяют бить себя только лучникам, другие нечувствительны к магии – оборону приходится устраивать продуманную и разностороннюю. Забесплатно армия работать не станет, так что распоряжаться выбитыми из врага монетами тоже нужно умеючи. Солидную ложку дегтя добавляет глупейший AI наших подопечных – их неспособность расставлять приоритеты просто раздражает. Итоги неутешительны: Crystal Defenders в текущем виде не стоило соваться дальше iPhone, но при полном жанровом безрыбье на XBLA у нее есть все шансы кому-нибудь понравиться. А вот на PSN конкуренция куда жестче.

Алексей Косожихин

МОНСТРЫ ВЫШАГИВАЮТ ОДИН ЗА ДРУГИМ ПО НАТОПТАННЫМ ТРОПИНКАМ, А ИГРОК СТАРАЕТСЯ ОТБИТЬСЯ, ВОЗДВИГАЯ ПРЕГРАДЫ В ВИДЕ «БАШЕН» – СОЛДАТ, ЛУЧНИКОВ И МАГОВ.



В игре всего 12 разных и не очень карт. Маловато будет!



Медлительных монстров можно «поторопить» специальной кнопкой.



Слегка пожертвовав здоровьем базы, на поле можно призвать могучего защитника.

Ретроклассика

PS one Classics:
Magic Carpet, 205 руб.

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:

- Gaplus, ARC, 500(EUR)/600(USA) WP
- The Tower of Druaga, ARC, 500 WP
- Mappy, ARC, 500 WP
- Star Force, ARC, 500 WP
- Detana!! Twinbee, TG16, 700



Magic Carpet

205 руб.



The Legend of Zelda: Majora's Mask

1000 WP

› Metal Gear Online: Scene Expansion ★★★☆☆

PSN DLC

Жанр: shooter.third-person.modern | **Издатель:** Konami | **Разработчик:** Kojima Productions | **Размер:** около 1 Гбайт (зависит от установленной версии игры) | **Зона:** | **Цена:** 350 руб.

Свежее дополнение к MGO под названием Scene Expansion, как всегда, состоит из двух частей: платного «расширения» и бесплатной заплатки. И чудо наконец свершилось! Патч до версии 1.30 добавляет в игру возможность расплачиваться за дополнения при помощи денег, лежащих в виртуальном бумажнике PlayStation Network, а это значит, что и мы наконец-то сможем стать полноправными членами прогрессивного сообщества игроков в Metal Gear Online!

Платная часть дополнения включает в себя:

– три новые карты: зловещий особняк Hazard House, чистенький торговый центр Outer Outlet и мрачный восточноевропейский городок Ravaged Riverfront;

– двух новых персонажей: Райдена и Вампа. Оба – эксперты по рукопашному бою и холодному оружию;

– новую одежду и аксессуары: парики, шапочки, футболочки и, самое главное, купальники-бикини;

– доступ к турнирам и режиму Survival.

Бесплатно с патчем 1.30 игроки получают:

– стильные черные майки с изображением всех когда-либо полученных рангов;

– новое оружие, новую музыку, новые награды и ранги;

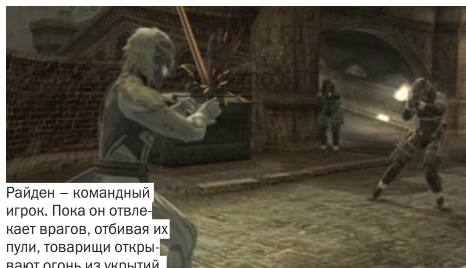
– три новых навыка: «крутость», которая делает персонажа более выносливым; контратака при CQC, с помощью которой можно выйти из захвата; и чарующий противников «шарм»;

– новый режим игры Solo Capture, в котором игроки сражаются за лягушку Керотана, а кто сумеет удержать ее дольше всех, тот и побеждает;

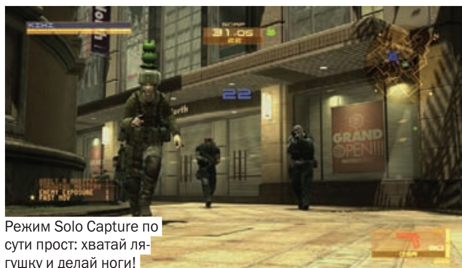
– огромное количество мелких улучшений, балансировок и исправлений.

Несомненно, бесплатная часть Scene Expansion оказывается лучше, интереснее и ценнее платной. Возможно, так и было задумано. Ведь Metal Gear Online – это шутер, живущий по законам MMO. Каждый патч обязательно добавляет в игру новые занятия, новые возможности прокачки и новую тактику, ну а платная часть предназначена только для тех, кто хочет выделиться модными шмотками или поучаствовать в официальных турнирах. Чтобы получать удовольствие от MGO, не обязательно покупать эти дополнения – игра и без них оказывается уникальным, интереснейшим многопользовательским шутером.

Игорь Сонин



Райден – командный игрок. Пока он отвлекает врагов, отбивая их пули, товарищи открывают огонь из укрытий.



Режим Solo Capture по сути прост: хватай лягушку и делай ноги!

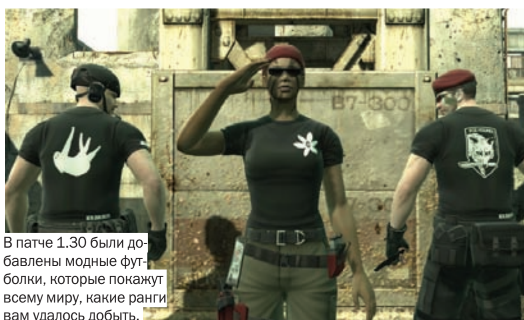


Новый навык «шарм» превращает персонажа в ходячий порножурнал. Если вы понимаете, о чем я.

Для тех, кто не в курсе

Metal Gear Online – это онлайновая часть Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (на отдельном диске игра выходила только в Японии). Позже в Сети были опубликованы следующие дополнения: Gene Expansion (добавлены три новые карты, персонажи Джонни и Мэрил), Meme Expansion (три новые карты, персонажи Ликвид Оцелот и Мэй Лин), Scene Expansion (еще три карты, персонажи Райден и Вамп).

Все три дополнения можно приобрести вместе в онлайновом магазине Konami всего за 18 долларов США (около шестисот рублей).



В патче 1.30 были добавлены модные футболки, которые покажут всему миру, какие ранги вам удалось добыть.

Новости

Стерпев перенос релиза The Pitt (второго дополнения к Fallout 3) на месяц, геймеры столкнулись с новой напастью – запущенный аддон оказался насквозь забагован, будто его делали на коленке за полчаса до выпуска. Повсюду красовались красные квадратики с восклицательными знаками, а попасть в город Питтсбург (место действия дополнения) не посчастливилось вообще никому – игра намертво зависала. Извинившись перед геймерами, Bethesda поспешила выложить «правильную» версию, и сейчас по Пустоши наконец-то можно гулять спокойно.



Если верить игровому блогу MTV Multiplayer, отныне Sony взимает с издателей по 16 центов за каждый скачанный из PS Store гигабайт – будь то бесплатная для нас демка или платное дополнение. Причем, если бесплатный контент облагается «налогом» только первые 60 дней, то плата за все остальное со временем должна только расти. Сама Sony эту новость комментировать наотрез отказалась.



У Microsoft, однако, тоже не все гладко. Денег с издателей за выложенный в Xbox Live контент они не берут, но те все равно находят повод для недовольства. Так, создатели XNA-игр, оказывается, не очень довольны доходностью сервиса Community Games, который является кузницей кадров для не очень профессиональных разработчиков. За весь срок его работы (то есть – с конца осени) только три игры смогли преодолеть рубеж в 3000 проданных копий. Мы надеемся, что ситуация исправится, ведь в последнее время там стали появляться даже игры, в которые уже можно играть без отвращения.



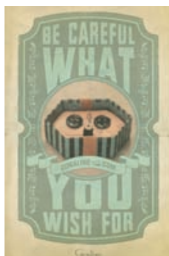
Widescreen

Хорошие фильмы на экранах кинотеатров



ТЕКСТ
Роман Романов





Коралина в Стране Кошмаров

ИНФОРМАЦИЯ

В кинотеатрах России с апреля

Жанр:
фэнтези, приключения, мультфильм
Оригинальное название:
Coraline
Режиссер:
Генри Селик
В ролях:
Дакота Фэннинг, Тери Хэтчер, Дженнифер Сондерс
Производство:
США
Продолжительность:
100 минут

Трудно назвать «Коралину в Стране Кошмаров» обычной анимационной лентой. Она полностью выпадает из привычной классификации мультфильмов для «большого» экрана, которая в последнее время делит анимацию на «Шрека», хороших клонов «Шрека» и плохих его клонов. А «Коралина» со «Шреком» вообще никак не соотносится – она не является копилкой для стандартных шуточек и не предназначена для развлечения детей и родителей. У «Коралины» неординарный визуальный ряд, причудливые шутки, непростой сюжет. Здесь и в помине нет жизнерадостного, с налетом интеллектуальности, идиотизма «Шрека», который во многом и привлек к нему зрителя. Она «страньше», чем «Шрек», поэтому и понравится не всем. Однако те, кто по достоинству ее оценят, не прогадают.

Начать стоит с того, что «Коралина» – мультфильм кукольный. Странная пластика, странный ритм, странная мимика – все это могло бы оттолкнуть зрителя, если бы не тот факт, что публика устала от бесконечных и противоестественных попыток очеловечить мультипликационных героев. Кроме того, есть в кукольных картинах какое-то невероятное и необъяснимое обаяние, как в старинных автомобилях и ламповых приемниках. А в «Каролине» к этому ретро-очарованию примешивается еще и волшебство страшных сказок, которые привлекают людей всю жизнь – с детства и до старости.

В итоге, «Коралина в Стране Кошмаров» получается такой типично «тимбертоновской» штучкой – мрачной и смешной, красивой и отталкивающей историей про девочку, которой было тошно в обычном мире. Она нашла для себя мир волшебный, веселый и чудесный, а он, конечно же, оказался во много раз ярче, чем унылая реальность.

Собственно и сама идея, сюжет мультфильма – тоже можно назвать бертоновскими: страшная и одновременно очень добрая сказка. «Коралина в Стране Кошмаров» – та же «Алиса в Стране Чудес», только героиня взрослее и реалистичнее. Алиса отправилась в волшебный мир просто из интереса, а Коралина бежала туда от скучных строгих родителей и пресной жизни.

Впрочем, у «Коралины в Стране Кошмаров» есть и более серьезное отличие от «Алисы в Стране Чудес». Для Алисы ее приключение, в первую очередь, было способом познания странного и непонятного реального мира, пусть и причудливо искривленного сознанием девочки. Коралине же дверца, открывшая мир «исполнившихся» желаний, показала дорогу к самопознанию. Это приключение для девочки – способ разобраться в себе, понять разницу между «хочу» и «должно быть», возможность сформировать новые жизненные ориентиры, исправить все те упущения в воспитании, которые совершили ее родители. Дидактический заряд этого фильма, облеченный в форму красивой истории, огромен. Вполне возможно, «Коралина» – один из лучших способов напомнить ребенку, что родителей стоит любить и слушаться, вне зависимости от того, хороши они или плохи.

Одно мы можем утверждать со всей ответственностью: зрителям гарантировано полтора часа удовольствия и некоторое разочарование из-за того, что, на самом деле, в «Коралине» гораздо меньше сказочного, чем хотелось бы, и гораздо больше страшной реальности, чем должно быть в детской сказочке.

ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
драма
Режиссер:
Даррен Аронофски
В ролях:
Микки Рурк, Мариса Томей, Ивэн Рэйчел Вуд
Страна:
США, Франция
Продолжительность:
111 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Английский Dolby Digital 5.1, Русский DTS Surround
Субтитры:
отсутствуют

› Рестлер



Даррен Аронофски – гений, чтобы про него ни нашептывали недруги. Самое интересное, что они, в принципе, говорят правду, вот только заслуг режиссера это нисколько не умаляет. Аронофски снял идеальную драму: пропорции, в которых он перемешал давно известные «слезодавительные» рецепты, выработанные кинемаграфом за сто с лишним лет, и искреннюю, прямолинейную и надсадную исповедь актера, – идеальны. А еще большего уважения заслуживает стойкость, с которой режиссер отстаивал кандидатуру Микки Рурка. Потому что этот фильм – театр одного актера, бенефис и исповедь Рурка. Если бы главную роль в «Рестлере» играл Николас Кейдж, как того хотело руководство студии, фильма бы просто не было. Ведь история, рассказанная Аронофски, обыденна до невозможности – отставной спортсмен теряет все; от прошлой жизни у него осталась лишь дочь, которая его ненавидит, подруга-проститутка и целый ворох сожалений. Нет у героя ни денег, ни смысла жизни. И средства, которыми пользуется режиссер, банальны – долгие планы, мысли героя, сотни раз произнесенные вслух. Но Рурк, судьба которого один в один – история главного героя, вдыхает жизнь в эту картину. Вот ради чего стоит смотреть «Рестлера», но это уже очень много.





ИНФОРМАЦИЯ

Ozon.ru

Жанр:
фантастика, боевик
Режиссер:
Саймон Хантер
В ролях:
Томас Джейн, Рон Перлман, Девон Аоки, Джон Малкович
Страна:
США
Продолжительность:
111 минут
Формат изображения:
WideScreen 2.35:1
Формат звука:
Русский Dolby Digital 5.1, Русский DTS Surround, Английский DTS Surround
Субтитры:
отсутствуют

› Хроники мутантов



Очень странный фильм. Апогей идиотии боевиков категории «B» – до краев наполненная пафосом история про мутантов, которые устроили цех по производству себеподобных из людей и потихоньку воюют с человечеством, не может вызывать ничего кроме искреннего смеха. Плюс невнятная игра актеров и дикий сценарий, а между тем глаз от экрана не оторвать. Впрочем, в наивности сценария и диалогов можно найти свою прелесть и вспомнить о том, что раньше деревья были большие, а такие фильмы выпускались на видеокассетах по две штуки зараз и засматривались до дыр всем двором. Кстати, исполнение совсем неплохо, по крайней мере, актеры не смеются, когда говорят откровенные глупости, а Малкович и Перлман так и вовсе изредка приближаются к уровню «большого кино» с настоящим надрывом. Но фильм запомнится и без этих светлых пятен, потому что визуально – это шедевр. Прекрасные цвета, отличная съемка, невероятно стильная картинка. Не хочется пропустить ни одного кадра, каждую секунду подавляешь в себе желание поставить фильм на паузу и полюбоваться, как следует. Впрочем, если вы не законченный эстет или ретроман, эту ленту лучше смотреть без звука или хотя бы не задумываясь над происходящим на экране.





Фильму «Гарри Поттер и Принц-Полукровка» не везет. Он уже стал однажды жертвой маркетологов из компании Warner, которые не нашли ничего лучше, чем заткнуть пустующий из-за забастовки сценаристов период летних блокбастеров продолжением саги про юного волшебника. Тогда премьеру шестой части перенесли на 15 июля 2009 года, теперь же ее и вовсе отодвинули на конец года – «Гарри Поттера» покажут лишь 23 декабря. Как сообщило руководство компании, делается это исключительно в интересах фильма, так как «Ледниковый период 3», который выходит как раз в середине лета, получил необычайно хорошие оценки как у детской, так и у взрослой аудитории.

Тимур Бекмамбетов пытается создать нового супергероя, равного Бэтмену или Спайдермену. Его новый фильм «Черная молния» рассказывает о простом московском студенте, который водит летающую «Волгу» и, видимо, иногда спасает мир. Этой картиной уже заинтересовались в Голливуде, и, если переговоры пройдут удачно, скоро появится новая международная франшиза. То есть продолжения «Черной молнии» будут снимать в нескольких странах. Ведутся переговоры с Германией, Америкой и Францией. Тимур Бекмамбетов собирается вместе с режиссером «Терминатора 4» Макджи заняться американской версией сиквела, а исполнителем главной роли он видит Роберта Паттинсона, «звезду» фильма «Сумерки».

Гуру комедии братья Фарелли собираются снять фильм про других «гениев смешного» – трио комедиантов Ларри, Кёрли и Мо – «Три урода». Неизвестно, будет ли фильм смешным, но кастинг уже удивляет. Главные роли в этом фильме сыграют Шон Пенн, Бенисио Дель Торо и Джим Керри. Причем последнему, а ему предстоит играть толстяка Керли, придется поправиться на 20 кг. Для Пенна это будет первый комический персонаж за последние 20 лет, а Дель Торо играл всего одну комедийную роль в «Большом Куше» Гая Ричи. В общем, фильм в любом случае получится крайне занятным, но выйдет на экран еще нескоро: съемки начнутся лишь осенью этого года.

Не успел новый «Стар трек» выйти на экраны, а уже готовится его продолжение. Сценарий к сиквелу пишут сценаристы «Трансформеров» Роберто Орчи и Алекс Курцман, а также один из авторов сериала «Остаться в живых» Дэймон Линделоф. Режиссер первой части Джей Джей Абрахамс согласился пока лишь продюсировать продолжение, и вопрос о режиссере все еще открыт. Ориентировочно сиквел выйдет на экраны летом 2011 года.

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх





Дмитрий Лопухов

› Люди Икс

Полвека истории мутантов в сине-желтом облачении.

Прежде чем начать разговор о названных в заголовке сверхъестественных существах, следует вознести короткую и предельно емкую хвалу людям, придумавшим объединять героев комиксов в команды. Заслуга их равновелика подвигу изобретателей салата (чьих имен безжалостная история, увы, не сохранила). Сколь бы ни была сильна любовь индивида к петрушке, сельдерею или редиске, она, ежели питаться на протяжении многих дней одним лишь обожаемым блюдом, быстро иссякнет, а то и перерастет в ненависть. Салат же обостряет притупившиеся ощущения, помогает по-новому взглянуть на непростые отношения в паре еда – едок и открывает безграничные просторы для дальнейшей эволюции нежных чувств.

Супергерой-одиночка стремительно, как престарелый миллиардер, обрастает друзьями, родственниками и партнерами. Создатели, стремясь расширить целевую аудиторию комикса, регулярно вводят новых персонажей – юных помощников, которые своей детской непосредственностью призваны пленять совсем еще юных читателей; героических подружек, обязанных привлекать внимание подростков пубертатного возраста, и так далее. Кроме того, один и тот же герой просто не в состоянии уметь решительно все (телекинез, телепатия, шаровые молнии, замораживающие плевки, левитация, выпускание паутины, невидимость и далее по списку) и вынуждает авторов всякий раз прибегать к помощи deus ex machina («Ах, мой юный друг Родерик-младший, сегодня я совершенно случайно повстречался на улице с профессором Болтом, и он прикрутил к моему пупку специальный пропеллер, посему сейчас мы с тобой не разобьемся о скалы, а чудесным образом спасемся!»). Все это, конечно, не то чтобы сильно вредит повествованию, но некий хаос, несомненно, создает (классический пример – авторы, забывающие, чему новому успел «доучиться» в прежних выпусках их персонаж)… В детских книжках, объясняющих базовые принципы экономической теории, в сходных случаях рисуют пятерых грустных человечков, обособленно занимающихся одним и тем же делом и от этого страдающих невероятно. Счастье этих человечков настигает лишь тогда, когда они понимают, что залог прогресса – кооперация и разделение труда.

Несомненно, придумать эффектную и эффективную супергеройскую команду значительно сложнее, чем сочинить историю про одного-единственного поборника правосудия. Равно как добыть и подготовить многочисленные ингредиенты для салата гораздо труднее и накладнее, чем покрошить одинокую редиску. Однако тактические сложности с лихвой окупаются со временем. Из команды без особых угрызений совести можно выбрасывать неудачных или исчерпавших себя персонажей и интегрировать в нее новых. Команда, в силу сугубой специализации ее членов, потенциально способна привлечь самую разношерстную аудиторию. Команда, наконец, предоставляет максимально широкие возможности для создания всевозможных психологических коллизий и интенсивного развития сюжета («многогероические» комиксы, понятное дело, тяготеют к развитию экстенсивному).

История приписывает изобретение супергеройского салата ветеранам издательства DC Comics Шелдону Майеру и Гарднеру Фоксу, ко-



Человек-лед притворяется снеговиком (Uncanny X-Men #1). Будучи самым молодым членом оригинальной команды, он постоянно подвергался подколкам со стороны коллег. «Окей, – однажды решил наш снежный герой, – если они считают меня ребенком, то я буду вести себя как ребенок».

Другие мутанты

Как вы, наверное, помните, в универсуме Marvel существует оригинальная вселенная и масса параллельных миров. События, происходящие в оригинальной вселенной, составляют каноническую историю, те же, что имеют место быть в параллельных мирах, – историю альтернативную. Последняя дозволяет творить с героями что угодно (все равно не жалко): убивать, менять их мировоззрение, облик, возраст, пол, время и место жительства. Так, например, в X-Men Noir персонажи живут в 30-х в антураже, позаимствованном из фильмов нуар (роковые красотки, тайные братства, продажные копы и так далее). В комиксах Marvel 1602 суперсилы и мутанты появились четырьмястами годами ранее положенного, а в Marvel Zombies все герои превратились в зомби.

Есть свои Люди Икс и в рамках улучшенной Вселенной Ultimate Marvel (выходящей с 2000 года серии, в которой заново рассказываются истории известных супергероев) – Ultimate X-Men. Имеются они и во вселенной Marvel 2099 (мрачное киберпанковское будущее) – X-Men 2099. Еще в одном довольно занятном параллельном мире – Age of Apocalypse – Чарльз Ксавье погибает до того, как успевает основать организацию Людей Икс, и предводителем и идейным лидером команды становится… Магнето.

Ну а вершина альтернативного мироустройства – это, пожалуй, Marvel Mangaverse, в которой марвеловские герои стилизованы под персонажей манги (со всеми вытекающими). Людей Икс там возглавляет Росомаха, козыряющий платиновыми волосами и татуированным лицом.

торые холодной зимой 1940 года сотворили «Американское Общество Правосудия» (Justice Society of America), действующими или почетными членами которого успели побывать едва ли не все популярные DC'шные герои тех времен. Первая супергеройская команда издательства Marvel Comics появилась двадцать с гаком лет спустя – прохладной осенью 61-го Стэн Ли (будущий батюшка Человека-паука, Халка, Железного Человека и вообще живая легенда индустрии) и Джек Кирби (один из отцов Капитана Америка) придумали «Фантастическую Четверку» (Fantastic Four), совершив очередную бескровную революцию в бумажном мире комиксов.

Об «Американском обществе правосудия» и «Фантастической Четверке» мы всенепременно расскажем в другой раз, а сейчас прыгнем еще на пару лет вперед – в конец теплого лета 63-го. Именно тогда уже упомянутые выше Стэн Ли и Джек Кирби изобрели «Людей Икс».

Как вы, наверное, помните, всякий наш рассказ о тех или иных героях комиксов сопровождался небольшой, но весьма драматичной историей про то, как создатели пробивались через мыслительные тернии, как устраивали мозговой штурм и как долгие годы вынашивали, лелеяли и холили Идеи будущей росток. Но в этом случае все вышло иначе. С самого начала 60-х Ли и Кирби поймали волну, практически любое их новое творение становилось сенсацией. Разумеется, на гребне успеха буквально каждому серьезному предложению давали зеленый свет. Получил его и проект «Люди Икс». Единственное, что позволил себе издатель, так это забраковать первоначальный вариант названия – «Мутанты». Оно, согласитесь, и к лучшему.

Пришествие первое

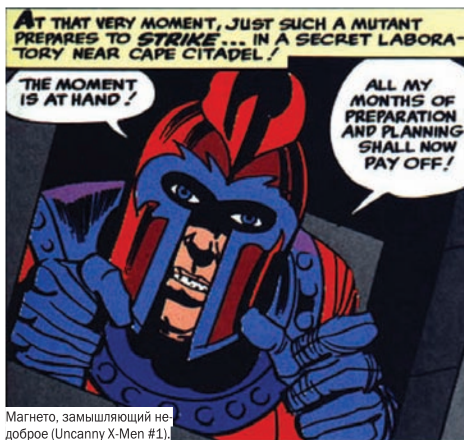
Обложка самого старого выпуска «Людей Икс» на фоне остальных комиксов ничем особо не выделялась: четверка сине-желтых персонажей ярко выраженной героической наружности и один заснеженный тип колотят какого-то красно-синего гражданина. Совершается побоище подле яркой таблички, гласящей «Люди Икс против Магнето, наисильнейшего суперзлодея Земли». Что же скрывалось под этой обложкой? А скрывалась под ней любопытная история деятельного инвалида Чарльза Ксавье, старательно тренирующего в специальной частной школе группу весьма одаренных молодых людей. Одаренные молодые люди – Зверь (Beast), классический танк, грубоватый, не шибко воспитанный громила, чья сила и ловкость превосходят все разумные пределы (чуть позднее он превратится в учтивого гения); Ангел (Angel), надменный миллиардер со здоровенными крыльями за спиной; Циклоп (Cyclops), уравновешенный и весьма серьезный субъект, способный стрелять из глаз лазерными лучами; Человек-лед (Iceman), самый молодой, несдержанный и легкомысленный член команды, обладающий способностью замораживать все подряд. Где-то на середине первого выпуска к команде присоединяется Удивительная Девушка (Marvel Girl), симпатичная барышня, владеющая телекинезом. Сам же Чарльз Ксавье – телепат, гениальный изобретатель и вообще выдающаяся личность, мечтающая о дивном новом мире, где обычные люди и мутанты (каковыми и являются он сам и все его ученики) будут жить в мире и дружбе. Впрочем, далеко не все мутанты жаждут согласия и покоя. Это наглядно подтверждает Магнето,

Внизу: Вот так осенью 1963-го начиналась история Людей Икс – обложка самого первого выпуска комикса Uncanny X-Men.





Зверь, субъект с огромными руками и ногами (Uncanny X-Men #2).



Магнето, замышляющий недоброе (Uncanny X-Men #1).



Алая Ведьма (Uncanny X-Men #4), бывший член Братства Злых Мутантов, и, как обнаруживается позднее, давно потерянная дочь Магнето.



Циклоп, жгущий вражин суровым взглядом (Uncanny X-Men #4).

Дорога к фильму

В конце 80-х правами на экранизацию комиксов о Людях Икс обзавелась небезызвестная компания Carolco. В разработке проекта принимали непосредственное участие Крис Клэрмонт и Стэн Ли, режиссером должен был стать Джон Кэмерон, роль Циклопа исполнить Майкл Бьен (героический Кайл Ризи из первого «Терминатора»), а Росомахи – музыкант Гленн Данзиг (бывший лидер The Misfits). Однако вскоре у Carolco начались серьезные финансовые проблемы, приведшие в конечном счете к банкротству, и проект был заморожен. Знамя попробовала было подхватить Columbia Pictures, но дальше переговоров с Marvel дело так и не пошло. Тем временем стартовал и крайне быстро набрал обороты мультсериал X-Men на Fox Kids. Его успех настолько впечатлил боссов Fox, что немедленно было принято решение запустить в производство полнометражный фильм. Впрочем, проблемы начались уже на сценарной стадии: все предлагаемые Fox варианты отметались по той или иной причине (чаще всего из-за потенциальной дороговизны), идеальный сценарий никак не хотел рождаться. Никак не удавалось отыскать и нужного режиссера: все вежливо отказывались (среди «всех» были и Тим Бартон с Робертом Родригесом). Брайан Сингер тоже сперва отказался, но позднее, начитавшись комиксов и графических новелл, решение свое изменил. Со сценарием потихоньку начало налаживаться – процесс вошел в фазу торга (Сингер и Ко отправляли «фоксовским» боссам варианты, те в ответ требовали выбросить то, то и то, дабы сэкономить дополнительные пару миллионов – так из первого фильма вылетели тренировочная комната и Зверь).
Съемки «Людей Икс» начались осенью 99-го, через десять лет после анонса так и не запущенного проекта Carolco.

сверхзлодей, способный создавать магнитные поля и управлять ими. Человеческая раса, согласно Магнето, не имеет права хозяйничать на Земле, и ей надлежит разделить судьбу динозавров и прочих давно почивших зверушек. Править планетой, убежден он, должны сверхсоздания, на чьих челах горит печать венцов природы. Мутанты, то есть. Оказывая посильную помощь эволюции, Магнето захватывает крупнейшую военную базу и получает доступ к ядерному потенциалу США. Недолог, впрочем, его атомный триумф – вскорости прибывают Люди Икс и коллективными усилиями разоружают супостата. Военные чины благодарят героев, Ксавье ликует, а надпись на последнем стрипе убеждает юных читателей всенепременно купить следующий выпуск комикса, в котором будет еще больше удивительных вкусняшек.

Вот, собственно, так и началась почти полувековая история «Людей Икс». Справедливости ради следует отметить, что самый неординарный элемент сюжета – частную школу для юных мутантов – Кирби и Ли придумали, скажем так, не вполне самостоятельно. В совсем уж далеком 1953 году (то есть, за десять лет до появления «Людей Икс») увидел свет роман американской писательницы Уильмар Ширас «Дети Атома» (Children of the Atom), который, в свою очередь, кое-что позаимствовал из нескольких рассказов, изданных в 40-е. В романе этом описывалась нелегкая история группы подростков, чьи родители пострадали при испытании ядерного оружия, в результате чего они (дети, то бишь, а не папы и мамы) родились мутантами. Мутация не затронула их внешность, но основательно повлияла на разум – ребятишки оказались невероятно гениальными. И как вы могли уже догадаться, все эти вундеркинды угодили в специальную школу для детей-мутантов. Понятное дело, о плагиате нет и речи: «атомный» век, интенсивное развитие научной фантастики, идеи в воздухе витают и все такое. Тем более что Кирби и Ли перенесли центр повествовательной тяжести в сторону экшна, сделав упор не на психологизме, а на визуальной яркости образов и событий. Впрочем, недооценивать значимость «Детей Атома» для «Людей Икс» не стоит: роман Ширас оказался искрой, из которой возгорелось пламя…

В четвертом выпуске комикса состоялось знакомство с целой бандой супостатов. Магнето собрал негодяйскую бригаду, которую окрестил Братством Злых Мутантов (The Brotherhood of Evil Mutants). Помимо самого Магнето в него вошли невероятно быстрый Ртуть (Quicksilver), очаровательная сестра Ртути – Алая Ведьма (Scarlet Witch), специалист по воздействию на биополя; придурковатый и практически бесполезный, зато умеющий хорошо прыгать субъект Жаба (Toad) и Повелитель Разума (Mastermind), ловко управляющий иллюзиями. Разумеется, члены Братства были обречены на поражение, ибо, как учил нас классик: «Когда в товарищах согласья нет, на лад их дело не пойдет», а с согласьем у них было совсем туго. Ртуть с Алой Ведьмой так и вовсе не шибко горели желанием сотрудничать с Магнето, их к этому принуждало лишь то обстоятельство, что злодей в свое время спас девушку от разъяренной толпы, планировавшей устроить над ведьмой суд Линча. В конце выпуска Ртуть выступает в роли благородного и самоотверженного героя, дезактивируя ядерную бомбу, взрыв которой, помимо Людей Икс,

Внизу: Шторм (Giant-Size X-Men #1). Обратите внимание на ее радующий глаз экстравагантный костюм.

Справа: Удивительная Девушка Джин Грей (Uncanny X-Men #3).







Росомаха (Giant-Size X-Men #1).



Вверху: Громовержец, избивающий бизона (Giant-Size X-Men #1).

должен был уничтожить население целой страны. Впрочем, несмотря на свой поступок, он вместе с сестрой остается в команде Магнето.

Кульминации противостояние Людей Икс и Братства Злых Мутантов достигает в одиннадцатом выпуске комикса. На Земле из ниоткуда появляется загадочный Незнакомец (Stranger), который, понаблюдав за схваткой хороших и плохих парней, решает забрать с собой в неведомые космические дали Жабу и Магнето, дабы всесторонне их там изучить. Ртуть и Алая Ведьма, в решающем бою плюнувшие на верность Магнето, заключают перемирие с Людьми Икс и, отказавшись вступить в их команду, возвращаются к себе на родину в Европу. А Повелитель Разума, козырявший перед Незнакомцем своими фантастическими силами, получает от него подарок – превращается в каменную статую и остается в таком виде прозябать в лаборатории Ксавье. Вот как Люди Икс одержали первую стратегическую победу.

В 66-м происходят два очень важных для Людей Икс события: одно со знаком «минус», другое со знаком «плюс». «Минус» – это завершение работы над серией Кирби и Ли и передача проекта другой творческой группе (которая, как выяснилось, оказалась значительно менее творческой). «Плюс» – прорыв ребят Ксавье за пределы царства комиксов. Если вы помните, в статье о покойном ныне Капитане Америка мы рассказывали об анимационном сериале The Marvel Super Heroes, в котором всевозможные супергерои разыгрывали сценки на фоне статичных журнальных вырезок. Вот в это безобразие и угодили Люди Икс. Причем угодили довольно курьезно: у создателей сериала не нашлось прав на другую супергеройскую бригаду – Фантастическую Четверку – и их место заняли Люди Икс, попутно переименованные в Союзников во Имя Мира (sic!).

Довольно быстро выяснилось, что героям уготована незавидная участь. С уходом Кирби и Ли все пошло не так: новая команда не сумела предложить ничего интересного, и цикл начал стремительно деградировать. Попытки возродить изжившую себя историю, добавив суперзлодеев (энергетического вампира Саурона, парня с говорящим именем Гипнотизер и так далее) и новых членов команды Икс (миловидную Полярис и разрушительного Хавока, брата Циклопа) особого успеха не принесли, и в 1970-м после выхода в свет шестьдесят шестого выпуска серия приказала долго жить.

Пришествие второе

Вспомнили о героях в 75-м. Невероятно талантливый автор Лен Уэйн (создатель толпы забавнейших персонажей, в числе которых, например, Болотная Тварь, о ней мы обязательно в свое время расскажем) и художник Дэйв Кокрум задумали возродить Людей Икс. Впрочем, они вовсе не собирались ограничиваться банальной реанимацией. Лен разработал уникальный концепт второго поколения супергеройской команды, на основе которого они с Кокрумом и создали весной 75-го комикс Giant-Size X-Men #1. Итак, после некоего неприятного инцидента с прежней командой, Чарльз Ксавье решил воспитать новых Людей Икс. С этой целью он принялся скитаться (ровно настолько, насколько слово «скитаться» применимо к парню в инвалидной коляске) по Земле, контактируя с наиболее перспективными и одаренными мутантами. Таким образом, в состав новой интернациональной супергеройской бригады вошли: Ночной Змей (Nightcrawler), смахивающий на дьяволенка хвостатый трехпалый субъект, его Ксавье нашел в небольшом немецком городишке и спас от толпы озверевших обывателей, намеревавшихся учинить расправу (масса аллюзий на «Франкенштейна»). Росомаха (Wolverine), невероятно крутой мутант с адамантиновым скелетом и шестью втягивающимися сверхострыми ногтями-ножами на руках, работавший на таинственную правительственную организацию, но перевербованный Ксавье. Банши (Banshee), ирландец, которого мутация наградила удивительными голосовыми связками. Шторм (Storm), чернокожая красавица, притворявшаяся в Кении богиней погоды. Солнечный Огонь (Sunfire), японец, некогда (а именно в 64-м выпуске комикса) бывший врагом Людей Икс. Колосс (Colossus), советский колхозник (sic!), честный, спокойный и прямолинейный парень, умеющий при необходимости обращать свое тело в сталь; Ксавье его отыскал в русской



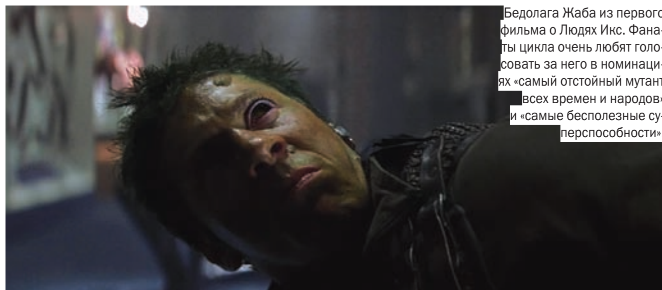
Невозмутимый советский колхозник Колосс (Giant-Size X-Men #1).



Дьяволоподобный мутант Ночной Змей (Giant-Size X-Men #1).

Внизу: Ангел (Uncanny X-Men #17).





Бедолага Жаба из первого фильма о Людях Икс. Фанаты цикла очень любят голосовать за него в номинациях «самый отстойный мутант всех времен и народов» и «самые бесполезные суперспособности».



Когти Росомахи в первых «Людях Икс» вполне можно считать расходным материалом: для съемок их было сделано несколько сотен штук. В разных сценах использовались различные модели когтей: деревянные, пластиковые и железные.



Вверху: Ходят слухи, что во время съемок первого фильма о Людях Икс актер Хью Джекман, исполнивший роль Росомахи, прежде чем предстать перед камерой, принимал ледяной душ, чтобы вызвать в себе достойную своего героя свирепость. Кстати говоря, среди претендентов на бакенбарды и адамантиновые когти до начала съемок значились Мэл Гибсон, Киану Ривз и даже Жан-Клод Ван Дамм.

Внизу: Шельма в первых «Людях Икс».

глубинке, где Колосс водил трактор и боролся за урожай. И, наконец, невероятно сильный индеец Громовержец (Thunderbird), избивавший бизонов в Аризоне. Оперативное руководство группой при выполнении первого задания (выяснить, что же случилось с прежними Людьми Икс) осуществлял Циклоп, единственный из уцелевших супергероев первого призыва.

Честолюбивые последователи раскрывают тайну: первую команду Икс пленил живой остров-мутант, постепенно выкачивающий из них силы и таким образом насыщающийся. Наивный остров (право слово, островам как-то и не положено быть гениальными) специально выпустил Циклопа, дабы тот пригнал пополнение и разнообразил его рацион. Еда, однако, съела едока: совместными усилиями старых и новых Людей Икс остров был повержен, а комикс завершился ироничной фразой Ангела, указывающего, что теперь на Земле переизбыток супергероев.

Giant-Size X-Men #1 был принят широкой общественностью с энтузиазмом, результатом чего и стало воскрешение пребывавшей с 1970 года в летаргическом сне серии комиксов. Неожиданности посыпались на ошарашенных читателей как из рога изобилия: новые мегазлодеи, новые супергерои, бесконечные пересечения вселенных, многочисленные побочные ответвления и прочие обязательные элементы так называемого «бронзового века» американского комикса. Героически умер Громовержец, покинул команду Солнечный Огонь, Удивительная Девушка Джин Грей превратилась в Феникс (Phoenix), Люди Икс вышли в открытый космос, где продолжили насаждать добро и справедливость, а Чарльз Ксавье влюбился в симпатичную инопланетную императрицу Лиландру Нерамани, на которой впоследствии женился.

В 1981 году Люди Икс во второй раз угодили на голубые экраны. Случилось это в анимационном сериале «Человек-паук и его удивительные друзья» (Spider-Man and His Amazing Friends). Герои наши периодически выступали в роли «…и его удивительных друзей», появляясь в отдельных эпизодах шоу. Состав труппы Людей Икс менялся от серии к серии: в одной из глав второго сезона пред зрителями представала оригинальная команда, в другой – обновленная, в третьей – и вовсе смешанная.

К середине 80-х «бумажная» вселенная Людей Икс разрастается настолько, что начинает походить на огромную паутину, в которой то здесь, то там трепыхаются разнообразные герои. Дивные метаморфозы происходят с известными персонажами, жизни их меняются коренным образом. Так, например, былой меганегодяй Магнето сперва заключает союз с Людьми Икс, а после и вовсе по личной просьбе Ксавье становится их предводителем. К команде присоединяется новая супергероиня Шельма (Rogue), а Циклоп, напротив, группу покидает. Росомаха становится одним из наиболее популярных Людей Икс и обзаводится персональными графическими новеллами и комиксами… Увы, интенсивность и насыщенность событий столь велика, что никакого журнала не хватит, дабы хотя бы вкратце пересказать их все. Посему отложим собственные похождения героев на будущее (как минимум треть Людей Икс в силу их невероятно активной и всесторонней супергеройской деятельности заслуживают отдельных статей), а сейчас просто попытаемся проследить, каким путем шла их общая история.

Энергичная кроссформатная экспансия Людей Икс начинается в 1988 году, когда LJN выпустила для восьмибитной консоли NES не шибко удачный экшн Marvel's X-Men. В игре этой нам предстояло наблюдать с высоты птичьего полета за тем, как команда из двух предварительно выбранных Людей Икс (у каждого свои параме-





Очень непросто пришлось на съемках фильма фотомодели Ребекке Ромин, сыгравшей роль негодяйской очаровашки Мистик. Грима на нее шло столько, что хватило бы на целую труппу цирковых клоунов.



Предполагалось, что для сцен, где Шторм (ее роль сыграла Холли Берри) управляет погодой, актриса будет надевать белые контактные линзы. Но бедняжка так страдала, что пришлось от затеи этой отказаться, а глаза ей выбелить с помощью компьютерных эффектов.


Роль Саблезубого в фильме «Люди Икс» исполнил двухметровый (два метра и восемь сантиметров, если быть точным) гигант Тайлер Мейн. Профессиональный рестлер, между прочим.


Магнето, роль которого в трилогии «Люди Икс» исполнил Ян МакКеллен, он же Гендальф из «Властелина Колец». Занятно, что первоначально главным претендентом считался Кристофер Ли, он же Саруман из трилогии Джексона.

тры и тип атаки – ближняя или дальняя) изучают движущуюся вертикально вверх местность и отвешивают тумаки приспешникам Магнето. Удивительной особенностью Marvel's X-Men было то, что в финальный ее раунд удавалось попасть, лишь набрав специальный код, напечатанный на обороте картриджа. Очень оригинально. В 89-м Paragon Software выпустила для компьютерных платформ (PC и Commodore 64) игру с чудесным названием X-Men: Madness in the Murderworld. В этом экшне Людям Икс предстояло вырвать Чарльза Ксавье из лап похитившего его Магнето, для чего следовало собрать куски специального устройства, разбросанного по всему виртуальному миру.

Все в том же 89-м на телеэкраны вышел получасовой мультфильм «Прайд и Люди Икс» (Pryde of the X-Men), который должен был стать не отдельной анимационной картиной, а пилотом так и не снятого сериала. В мультике рассказывалась история о том, как супергероиня Кити Прайд примкнула к команде Ксавье.

Необъятная популярность Росомахи привела к тому, что в 1991 году LJN выпустила игру, посвященную лично ему, – платформер для NES Wolverine. Супергерою предстояло, прыгая по платформам и истребляя разнокалиберных негодяев, выбраться с загадочного острова, на который его перенес коварный Магнето. Тот же год даровал миру первую «иксменовскую» компьютерную RPG – X-Men 2: The Fall of the Mutants, выпущенную Paragon Software. Сюжет игры был позаимствован из комикса-кроссовера «Падение Мутантов» (The Fall of the Mutants).

В 92-м LJN издала для Sega Mega Drive и SNES экшн Spider-Man/X-Men: Arcade's Revenge, в котором, как и следует из названия, Люди Икс в сотрудничестве с Человеком-пауком развешивали оплеухи негодяю Аркаде. В этом же году Konami выпустила довольно успешный аркадный автомат X-Men. Весьма занятный факт – графическое решение сего японского экшна было позаимствовано из мультфильма «Прайд и Люди Икс».

…И вот мы, прорвавшись сквозь дебри поделок разных форматов, добрались до поздней осени 1992 года. 31 октября состоялось одно из важнейших событий в новейшей истории Людей Икс – на канале Fox Kids стартовал анимационный сериал X-Men. Визуально и идейно цикл наследовал не столько каноническим комиксам о Людях Икс (хотя в отдельных сериях и воссоздавались классические сюжеты «серебряного» и «бронзового» веков), сколько графическим историям 90-х. В первых двух эпизодах рассказывалась история о том, как совсем еще юная девушка-мутант Джубили, чьи способности покамест ограничиваются умением ломать всяческие сложные электронные приборы, присоединяется к Людям Икс. В данной версии геройская команда состоит из Циклопа, Шторм, Зверя, Росомахи, Шельмы, Гамбита (парня, способного делать эффектные трюки с взрывающимися картами), Удивительной Девушки Джин Грей и Морфа (мастера принимать любые обличия), которого внедрили в команду исключительно для того, чтобы убить во втором эпизоде и продемонстрировать серьезность намерений авторов (и заодно максимально дистанцироваться от детских сериалов, в которых, как известно, хорошие парни никогда не умирают). У Джубили большие неприятности с агентством по надзору за мутантами – организацией, собирающей личные данные всех живущих на Земле носителей сверхсилы. Учредители этой конторы, ловко манипулируя массовым сознанием, нагнетают истерию и, пользуясь тем, что участились инциденты с мутантами, намерены изничтожить супергероев как класс. Об этом узнают Люди Икс и, разумеется, подобный план приводит их в праведное негодование… Собственно, первые два эпизода «Людей Икс» (а это, по сути, одна большая серия, распиленная на две части) – миниатюрная модель всего будущего шоу. Непростая проблематика, бескомпромиссность, острая ирония, детальная проработка характеров и по-взрослому глубокий драматизм – все это стало визитной карточкой сериала, принесло ему заслуженный титул одной из лучших анимационных экранизаций комиксов в истории телевидения, сумасшедшие рейтинги и обожание миллионов поклонников по всему миру. Новые серии X-Men выходили вплоть до сентября 1997-го, таким образом, общая продолжительность цикла составила 75 эпизодов, растянувшихся на пять лет показа. Это очень солидные по американским меркам цифры.

Разумеется, на волне сумасшедшей популярности шоу как грибы после дождя полезли всевозможные книги, настольные и компьютерные игры, графические новеллы, комиксы, игрушки, конструкторы и прочие плоды франчайзинга.

В 93-м Sega выпускает для родной шестнадцатибитки игру X-Men, в которой отправляет Гамбита, Росомаху, Циклопа и Ночного Змея на борьбу с компьютерным вирусом, заразившим виртуальную систему их тренировочной комнаты. Памятен, впрочем, этот экшн благодаря не столько сюжету, сколько весьма неординарной (и не вполне однозначной) находке создателей – они решили использовать в одном из игровых эпизодов кнопку сброса консоли (да-да, именно Reset!). В 95 году Sega издала сиквел игры – X-Men 2: Clone Wars, в котором вновь нашлось место экспериментам (стартовый персонаж выбирался случайным образом). В том же 95-м своих Людей


Вверху: В сцене, где Росомаха, издеваясь над тем, что у всех окружающих его мутантов имеются крутые клички, спрашивает у Ксавье: «А тебя они как называют? Колеса?», первоначально планировался текст: «А тебя они как называют? Лысик?». Однако Джекман очень удачно сымпровизировал. Колеса Ксавье, кстати, после съемок фильма были проданы с аукциона за весьма приличные деньги. В итоге во время съемок второй части пришлось брать суперколяску в аренду у нового владельца.

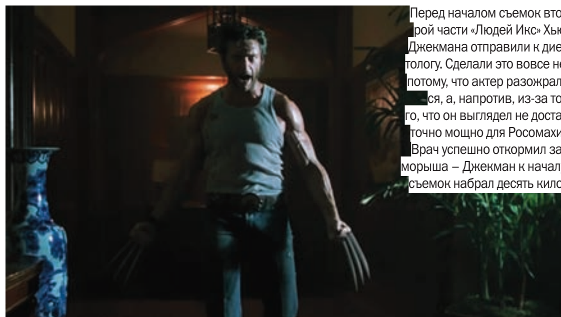
Внизу: Джин Грей, она же Удивительная Девушка, весьма недурно сыгранная голландской красавицей Фамке Янссен. Янссен, кстати говоря, схожа со своей интеллектуалкой-героиней: в реальной жизни Фамке в юности работала моделью, а после принялась изучать литературу в Колумбийском Университете.



Циклоп. Самый, пожалуй, слабо проработанный персонаж кинотрилогии, что весьма досадно, ибо в комиксах он был одним из наиболее интересных героев.




Дабы превратить актера Алана Камминга в Ночного Змея, специалистам по гриму приходилось корпеть по десять часов кряду. Оно, впрочем, того стоило – демонообразный специалист по телепортации выглядит шикарно.


Перед началом съемок второй части «Людей Икс» Хью Джекмана отправили к диетологу. Сделали это вовсе не потому, что актер разожрался, а, напротив, из-за того, что он выглядел не достаточно мощно для Росомахи. Врач успешно откормил заморыша – Джекман к началу съемок набрал десять кило.



Икс получили и обладатели SNES – Capcom выпустила экшн X-Men: Mutant Apocalypse.

Наконец, из несомненных игровых достижений 90-х следует отметить цикл аркадных файтингов-кроссоверов от Capcom (все они были через некоторое время портированы и на консоли), в которых стравливались герои нескольких вселенных (X-Men vs. Street Fighter, Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes и Marvel vs. Capcom 2: New Age of Heroes).

Вверху: Режиссер Брайан Сингер в ходе съемок «Людей Икс 2» неожиданно сделался перфекционистом и потребовал, чтобы сценаристы досконально изучили, к каким последствиям приведет прорыв плотины в фильме. Мудрые сценаристы провели серьезное исследование – поковырялись в Интернете и выискали на форумах и тематических сайтах нужную информацию.

Внизу: Сцена из «Людей Икс 2», в которой юный Человек-лед признается своим родителям в том, что он мутант. Эпизод стилизован под типичное «признаюсь в том, что я гей», включая и финальный вопрос мамы: «Бобби, а ты старался… не быть мутантом?».

Пришествие последнее

В 2000 году произошло событие, которого почитатели цикла (подробности ищите во врезке) ждали добрых десять лет: на киноэкраны вышел первый художественный фильм о Людях Икс – фантастическая картина «Люди Икс» (X-Men) Брайана Сингера, снятая за $75 млн. Не самые большие деньги, кстати говоря: типичный «летний» блокбастер того времени стоил около сотни миллионов – боссы Fox опасались провала и решили минимизировать издержки. Сингер и его команда с честью вышли из весьма непростой ситуации, ухитрившись сделать не шибко противоречащую канонам нарезку из персонажей, событий и фактов. Конфликт вновь возник из-за многострадального законопроекта об обязательной регистрации мутантов. Сенатор Роберт Келли (ярый антимутантский деятель, обитающий в «бумажной» вселенной Людей Икс еще с 1980 года) активно сей закон продвигает, Чарльз Ксавье из-за этого переживает, ну а Магнето планирует развязать масштабную войну. По миру скитаются Росомаха, ничего не помнящий о своем прошлом задира и наглец, и Шельма, желающая скрыться от людей куда подальше, чтобы никому не навредить своими способностями. Два одиночества встречаются в Канаде, где подвергаются нападению одного из подручных Магнето. Их спасают прибывшие вовремя Люди Икс и приводят в частную школу Ксавье (в фильме изрядно напоминающую гаррипоттеровский Хогвартс). Не без проблем Шельма и Росомаха вливаются в команду супергероев, в каковой числятся Циклоп, Шторм и Джин Грей. Братство Злых Мутантов Магнето тоже не шибко велико и состоит из нашего старого знакомца Жабы, невероятно сильного и жестокого Саблезубого (Sabretooth) и способной менять обличие Мистик (Mystique), каждая сцена с участием которой угрожала фильму переводом в категорию R из-за вызывающей скудности ее гардероба. Магнето и его подручные похищают Шельму, дабы с ее помощью превратить лидеров всех государств, собравшихся на всемирный саммит в Нью-Йорке, в мутантов, но Люди Икс не позволяют им это сделать. В итоге негодяи повержены, Магнето заточен в пластмассовую тюрьму, добро и справедливость торжествуют, а Росомаха собирается выяснить, что же с ним произошло в юности и почему его память стерта.

Разумеется, характеры большинства героев были схематизированы (а иначе экранизировать комиксы, выпускающиеся на протяжении десятилетий, чтобы логика событий была понятна не только знатокам-хардкорщикам, невозможно), и подкорректированы многие факты и детали (самое заметное – смена классических костюмов героев, вызвавшая в свое время негодование поклонников, что было довольно забавно обыграно в фильме). Но, право слово, все это нисколько не испортило картину. «Люди Икс» Сингера, конечно, далеко не лучшая киноэкранизация комиксов в истории индустрии, но весьма и весьма приличная.

Сопровождавшая фильм рекламная кампания и его немалый успех у зрителей (почти $300 млн в мировом прокате, масса позитивных отзывов от кинокритиков и неплохой урожай премий и номинаций) подняли новую волну интереса к Людям Икс. Разумеется, видеоигры тут же посыпались как из рога изобилия. Выпускала их все завладевшая правами Activision. 2000 год принес файтинг X-Men: Mutant Academy и beat 'em up X-Men: Mutant Wars, 2001-й – экшн X-Men: Wolverine's Rage для Game Boy Color, файтинг X-Men: Mutant Academy 2 и еще один портативный эксклюзив (на сей раз для Game Boy Advance) X-Men: Reign of Apocalypse. А в 2003-м на всех (кроме, понятно, покойной Dreamcast) консолях шестого поколения вышел файтинг X-Men: Next Dimension.

Помимо целой авоськи игр, в 2000-м состоялось очередное телевизионное Икс-событие: в сети The CW стартовал сериал «Люди Икс: Эволюция» (X-Men: Evolution), занятное переложение истории славных героев для юной аудитории. В данном шоу наши друзья совсем еще молоды и помимо института Ксавье посещают обычное учебное заведение. В роли антагонистов выступают члены Братства Злых Мутантов. Шоу пользовалось немалой популярностью у зрителей и продержалось в эфире целых три года, на протяжении которых было показано 52 эпизода.

Серьезный успех полнометражного фильма Сингера, как то и бывает в Голливуде, убедил боссов Fox в необходимости сиквела. Съемки начались летом 2002-го и завершились в ноябре того же года. В кинотеатрах фильм «Люди Икс 2» (X2) стартовал в мае 2003-го и мгновенно стал сенсацией, в первый же уик-энд отбив солидный кусок бюджета ($110 млн) и собрав в результате в мировом прокате $407 млн. Впрочем, мы восхищаемся Сингером вовсе не из-за огромных сборов. «Люди Икс 2» – очень стильный и сильный фантастический фильм с весьма неглупым сюжетом, динамичным действием, изобретательным визуальным решением, хорошими диалогами и на удивление умеренным драматическим пафосом. Сиквел во многом превзошел оригинал и мог по праву претендовать на титул одной из лучших киноэкранизаций комиксов.

Отказавшись изобретать велосипеды и паровозы, Сингер взял за основу одну из графических новелл. Выбор пал на вышедшую в 1982 году «Бог любит, Человек убивает» (God Loves, Man Kills) Криса Клэрмонта. Сюжет, разумеется, пришлось значительно переработать, иначе история не вписалась бы в кинովселенную. Малосимпатичный полковник Вильям Страйкер одержим идеей уничтожения всех без исключения мутантов. С этой целью он похищает Чарльза Ксавье и пытается вынудить того с помощью специального прибора, скопированного с «Церебро» (сложнейшего аппарата, помогающего Людям Икс отыскивать новобранцев), уничтожить всех носителей суперспособностей.




Магнето, заключенный в пластиковую комнату.


Пиро, пока еще среди Людей Икс, сжигает полицейских.



Вверху: Маленькая Джин Грей, задолго до того, как она стала Удивительной Девушкой, а потом и Феникс.

Страйкер большую часть жизни посвятил изучению мутантов, в результате чего он придумал специальный раствор, дающий возможность подчинять их волю. Кроме того, полковник имеет непосредственное отношение к превращению Росомахи в адамантиновую машину для убийств. Словом, полноценный враг рода мутантского. Даже освобожденный из пластмассового плена Магнето со своей верной Мистик присоединяются на время к Людям Икс, намереваясь помочь бывшим врагам совладать с опасным негодяем. Впрочем, в конце Магнето предает временных союзников, пытается в очередной раз убить всех людей, но остается с носом. Помимо всего прочего, в финале фильма героически погибает Джин Грей, вызывая бурю чувств у Росомахи и Циклопа, составивших с ней занятный (и довольно необычный для экранизаций комиксов) любовный треугольник. Впрочем, последние кадры позволяют предположить, что (как то и было в комиксах) Джин воскреснет в обличии Феникс.

В X2 действует немало и других, не менее известных, Людей Икс и их врагов: Человек-лед (здесь он юный студент школы Ксавье); набожный дьяволенок Ночной Змей; Пиро (Pyro), амбициозный ученик Ксавье, переманенный на сторону хитроумного Магнето; благородный и ответственный Колосс (да-да, наш старый друг-колхозник); Леди Смертельный Удар (Lady Deathstrike), управляемая Страйкером супергероиня с адамантиновым, как у Росомахи, нутром, и другие симпатичные и не очень герои. Удивляет, впрочем, не количество персонажей, а то, как уверенно и изобретательно со всеми ними управился режиссер. Ни один из них не выглядит бесполезным висящим на стене ружьем, каждому отведено достаточно времени, чтобы предстать перед зрителями в полном блеске (проявить себя удается даже третьестепенным героям), их истории удачно вплетены в общую сюжетную канву. Отдельно следует упомянуть постановку и режиссуру некоторых эпизодов, в частности осаду спецназом школы Людей Икс: очень красиво, весьма эффектно, бескомпромиссно и брутально (Сингеру пришлось даже вырезать несколько сцен, поскольку киноассоциация отказывалась давать фильму рейтинг PG-13). Выход картины, кстати говоря, сопровождался отправкой на золото неплохой мультиплатформенной игры X2: Wolverine's Revenge. Чуть позднее вышли две action-RPG – X-Men Legends (2004) и X-Men Legends II: Rise of Apocalypse (2005).

В 2006-м на киноэкраны вышел самый дорогой ($150 млн), самый зрелищный и самый интенсивный с точки зрения экшна фильм о Людях Икс – «Последняя Битва» (X-Men: The Last Stand). Впрочем, троекратное употребление слова «самый» не должно вводить вас в заблуждение – несмотря на все красоты, сценарий оставлял желать лучшего. Причем проблема была вовсе не в фабуле – она состояла из двух весьма неплохих историй «Сага о Темной Феникс» (The Dark Phoenix Saga) и «Одаренный» (Gifted) из Astonishing X-Men – но в том, как истории эти объединили в сценарии. Смена режиссера (третью часть цикла снимал специалист по комедийным экшнам Бретт Ратнер) произвела занятный эффект: новый фильм получился в куда большей степени экранизацией комиксов, чем два предыдущих. Сингер снимал картины о Людях Икс, невероятных, необычных существах, вынужденных жить бок о бок с рядовыми гражданами. Ратнер сделал ленту о невероятных, необычных и драматичных… приключениях этих самых людей. Персонажи вновь стали теми, кем были до выхода первого фильма – плоскими героями комиксов. Ушел подаренный им Сингером объем.

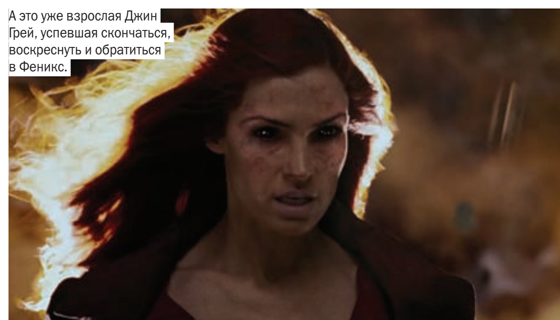
В «Последней Битве» есть две основные сюжетные линии (каждая позаимствована из отдельного комикса), которые постепенно сплетаются воедино. Джин Грей воскресает в обличии Феникс, сверхмощного и абсолютно неподконтрольного существа, наделенного поистине божественными силами. Тем временем некий ученый изобретает лекарство, способное превращать мутантов в обычных людей. Препарат этот «добывается» из мальчика-мутанта, в присутствии которого нейтрализуются все икс-силы. Феникс последовательно убивает Циклопа и Ксавье, после чего присоединяется к Магнето, который собирает мутантов для последней битвы с человечеством (уж очень злодеи опасаются, что правительство решит насильно «исцелить» всех носителей мутировавших генов). Далее следует множество спецэффектов, долгих и ярких боевых сцен, показных моральных терзаний. Заканчивается все тем, что Магнето получает дозу лекарства; Росомаха, страдая, убивает Джин-Феникс; воцаряется мир. Школа Ксавье продолжает функционировать (возглавляет ее отныне Шторм), а Магнето коротает дни в доме престарелых. В последних кадрах закладывается фундамент для возведения еще одного сиквела – Магнето на расстоянии слегка пододвигает шахматную фигурку (сила, вроде как, возвращается). Ну а после финальных титров некий лежачий пациент-овощ внезапно выходит из комы и принимается болтать голосом Ксавье. Судя по всему, Профессор Икс перенес в его бесполезное тело свое весьма полезное сознание. Конец.

В «Последней Битве» появляется немало «новых-старых» мутантов, самые заметные среди которых Зверь, Ангел и Джаггернаут, субъект, способный проломить своей башкой все что угодно. После выхода на киноэкраны фильма свет увидели несколько видеоигр, среди которых стояла особняком лишь X-Men: The Official Game. Упоминания она удостоилась не из-за каких-то невероятных игровых достоинств (продукт был довольно средненький), но из-за официального статуса. В X-Men: The Official Game описываются важные с точки зрения стройности киновселенной события, оставшиеся за кадром второго и третьего фильмов (например, мы узнаем, что Ночной Змей покинул команду, поскольку уж больно много было вокруг Людей Икс кровищи и жестокости).

Третья часть «Людей Икс» принесла неплохие деньги ($460 млн), однако отношение к ней критиков и зрителей было неоднозначным. Продюсеры правильно истолковали тревожный сигнал и решили развернуть фронт работ на 180 градусов. Были предложены проекты трех фильмов-приквелов: «Люди Икс: Росомаха» (X-Men Origins: Wolverine), «Люди Икс: Магнето» (X-Men Origins: Magneto) и «Люди Икс: Начальный Класс» (X-Men: First Class). И если с двумя последними картинами, посвященными молодым годам Магнето и центральных героев соответственно, ничего пока толком не ясно, то первый, повествующий о таинственной юности Росомахи, выходит в мировой прокат в конце апреля – начале мая текущего года. Снял ее невероятно перспективный и одаренный режиссер из ЮАР Гэвин Худ, большой почитатель психологических этюдов (это позволяет надеяться на то, что «Росомаха» будет ближе ко второй части трилогии, нежели к третьей). Роль Росомахи вновь исполнил актер Хью Джекман, создавший весьма привлекательный образ героя в оригинальной трилогии. Словом, ждем с нетерпением. **СИ**

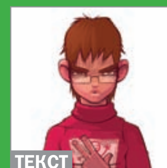
Внизу: Маленький Ангел, отрезавший себе крылья, чтобы не расстраивать отца.



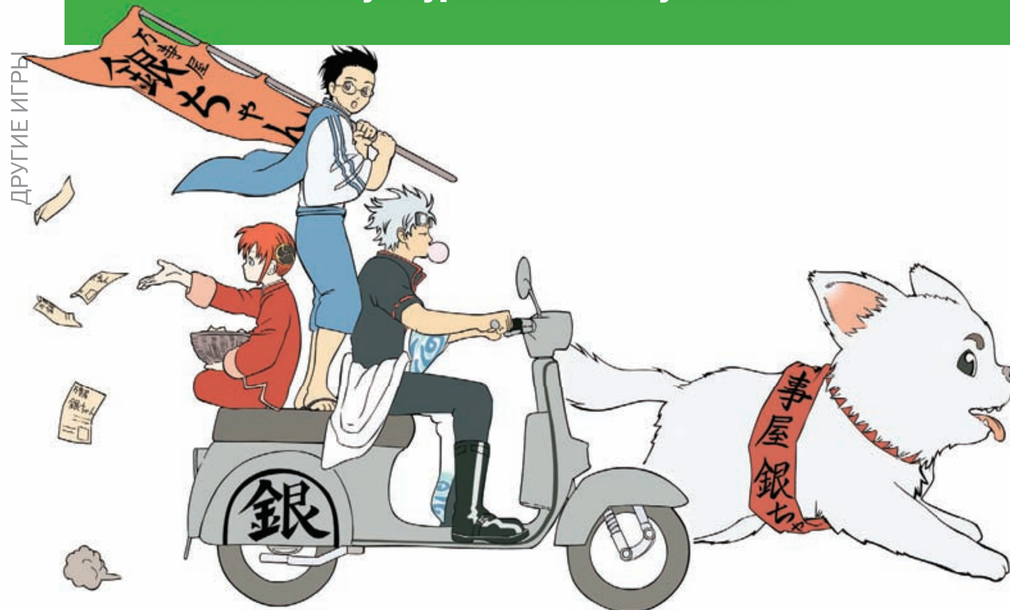

А это уже взрослая Джин Грей, успевшая скончаться, воскреснуть и обратиться в Феникс.

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов



ТЕКСТ
Игорь Сонин



Gintama

ИНФОРМАЦИЯ

Аниме:
Gintama
Формат:
телесериал, более 150 эпизодов
Режиссер:
Синдзи Такамацу, Ёити Фудзита
Год производства:
2006
Студия:
Sunrise
Наша оценка:
можно смотреть

Ни один журнал манги для мальчиков не может обойтись без самураев. Вот возьмите наш (и не только наш) любимый еженедельник Shounen Jump. Пираты – есть, ниндзя – есть, а самураи где? С 1994 по 1999 годы в журнале публиковался Rurouni Kenshin (он же Samurai X), ну а с тех пор наиболее важными сериалами стала святая троица – «Наруто», «Блич» и One Piece. И, конечно, смешная полицейская манга KochiKame, которая публикуется с 1976 года и сейчас вообще вне категорий – но это совсем другая история.

Разумеется, редакторы «Джампа» совсем не прочь вернуть средневековых фехтовальщиков на страницы журнала. Когда начинающий мангака Хидэаки Сорати после нескольких удачных «короткометражных» работ планировал свой первый продолжительный сериал, редакторы непрозрачно ему намекали: мол, может это? Может, самураев? Тем более что тогда по телевизору шел популярный игровой сериал о синсэнгуми – особом военно-полицейском отряде, который поддерживал порядок в Киото в 1863-1869 годах. Синсэнгуми до конца хранила верность сегуну и сражалась против сторонников императора, поэтому сегодня они для японцев овеяны жертвенным ореолом романтиков, сражавшихся за собственные идеалы. Можно сказать, что синсэнгуми для японца это примерно то же, что для нас сегодня офицеры-белогвардейцы – благородные, но исторически неправые. Так вот, начинающий мангака Хидзаки Сорати был об этом всем прекрасно осведомлен. Редактор сказал надо, значит надо, и Сорати сел вымучивать мангу про самураев. Помыкался немного, подошел и так, и эдак – не выходит каменный цветок. Но мангу свою начать ему все-таки хотелось, и тогда Сорати решил взять готовые наработки и перевернуть традиционную Японию с ног на голову. В результате этого эксперимента на свет и появилась манга Gintama.

Как мы знаем из курса истории, в Японии при сегунате Токугава жизнь была колоритной, но не особо приятной. Лишь в 1853 году, после прибытия «черных кораблей» коммодора Мэтью Пери, японцы под угрозой обстрела Токио были вынуждены открыть страну для торговли с внешним миром. Это привело к огромным переменам в политической, экономической и даже повседневной жизни страны – подробнее о них можно узнать в любой книге по истории страны. В Gintama этот период изображен очень своеобразно: Японию открывают не иностранцы, а причудливые пришельцы на космических кораблях. Они несут с собой новейшие технологии, благодаря которым страна, с одной стороны, начинает стремительно развиваться и, с другой стороны, попадает в унизительную кабалу к инопланетянам. Самураи некоторое время сражаются против новых хозяев, но очень скоро понимают бессмысленность этой борьбы. Среди таких патриотов был и главный герой Gintama самурай Гинтоки Саката, в прошлом легендарный воин, в настоящем – невозмутимый обалдуй-фрилансер, готовый



Краткое содержание первых 150 серий Gintama.

ГИНТОКИ ТЩЕТНО ПЫТАЕТСЯ БРОСИТЬ ЧИТАТЬ SHOUNEN JUMP, САМУРАИ НОСЯТ БАДМИНТОННЫЕ РАКЕТКИ ВМЕСТО МЕЧЕЙ, ЛОЯЛИСТЫ ПЕРЕОДЕВАЮТСЯ В КОСТЮМЫ АНТРОПОМОРФНЫХ УТОК...

взяться за любую работу. Среди его ежедневных дел: придумывание глупых шуток, чтение манги в Shounen Jump, ленивые препирательства со старухой-лендлордом, а также погони на скутере за гигантскими инопланетными осьминогами.

Взяв за основу классический самурайский сеттинг, мангака Хидэаки Сорати превратил его в веселую пародию на самого себя. («Это злодей второго плана из сегодняшней серии Gintama. В манге его не было. Сами посмотрите – куда такому в мангу!») Гинтоки тщетно пытается бросить читать Shounen Jump, самураи едят майонез и носят бадминтонные ракетки вместо мечей, лоялисты переодеваются в костюмы антропоморфных уток с глазами-блюдцами. Звучит как полный бред и, более того, это и есть полный бред. Гинтоки согласен на любую работу, и это дает сценаристам свободу вертеть сюжетом как хочется: сегодня герои невольно взрывают посольство инопланетян, завтра ловят пропавшую кошку, послезавтра спасают Токио от нашествия общительных галактических тараканов. По ходу дела персонажи то и дело шутят о других аниме- и манга-сериалах, и особенно охотно о самих себе. («Ты продержался в бою всего одну страницу!» – «Идиот! Одна страница по меркам манги это МНОГО!») Gintama редко становится серьезным и уж совсем никогда не умеет сохранить серьезную мину дольше одной-двух серий. Его дурацкая комедийная натура всегда берет верх.

Будучи первой работой начинающего мангаки, Gintama оказался неожиданно популярным. Манга публикуется уже больше пяти лет, аниме-сериал стартовал в 2006-м и на данный момент насчитывает более ста пятидесяти эпизодов. Кстати, в сетке вещания японского телевидения Gintama одно время соседствовал с «Блич», а это само по себе говорит о многом. Нам, русским зрителям, сложно понять все шутки, намеки и аллегории сериала: мы и современную, и традиционную культуру Японии знаем не достаточно хорошо. Но даже когда половина шуток попадает в молоко, сериал остается интересным из-за своего необычного подхода. Все-таки пять лет публикации в безумно конкурентном Shounen Jump – это своеобразный знак качества для манги. Если держится, значит, черт побери, заслужила. **СИ**


Иногда они работают. Но по большей части Gintama – веселое развлечение.


На самом деле Gintama может быть серьезным, если захочет. Другое дело, что сериалу эта серьезность и не нужна особенно.


Костюм Гинтоки характеризует весь сериал: наполовину традиционный, наполовину модный и современный.



Почему-то самым популярным объектом шуток стал «Блич». Как говорит Гинтоки – эх, вот если бы у меня тоже был банкай...


Синсенгуми в аниме все-таки есть, но такое придурковатое, что по этой картинке и не скажешь.

Новости

Телесериал Mobile Suit Gundam 00, недавно закончившийся на японском телевидении, в следующем году превратится в полнометражный фильм. Не то чтобы кто-то удивился: и старый Mobile Suit Gundam, и «Евангелион», и даже «Гуррен-Лаганн» – все эти сериалы после трансляции стали полнометражками. Тенденция, однако.



Журнал Weekly Shounen Jump, в котором публикуются «Наруто», «Блич» и One Piece, обзавелся собственным телешоу. Еженедельная программа будет транслироваться по пятницам, за три дня до выхода журнала. Weekly Shounen Jump поступает в продажу по понедельникам, чтобы читатели могли наслаждаться комиксами по дороге в школу, ВУЗ или на работу. Вести шоу будет красавица Акина Минами и двое парней-комедиантов. Все они в разное время озвучивали роли в разных аниме.



На швейцарской выставке ювелирных украшений Baselworld японская компания Sanrio совместно с австрийской Swarovski представили самую дорогую в мире куклу Hello Kitty. Кукла весит немногим более полукилограмма и украшена более чем двумя тысячами бриллиантов и драгоценных камней. Цена «игрушки» – 15 миллионов иен (более пяти миллионов рублей).

Объявляется чрезвычайное положение

В 1923 году великое землетрясение Канто (магнитуда 8.3 по шкале Рихтера) практически полностью разрушило Токио и Йокогаму и стало причиной гибели сотен тысяч людей. С тех пор в Японии время от времени повторяются ужасные стихийные бедствия, среди последних – землетрясение в Кобе в 1995 году (магнитуда 7.3), во время которого погибло больше шести тысяч человек. По статистике, каждый год в мире происходит одно землетрясение с магнитудой более 8, а вероятность того, что в течение грядущих тридцати лет в Токио случится землетрясение с магнитудой более 7, составляет более 70%. Неудивительно поэтому, что японцы чувствуют себя живущими на вулкане – они действительно в буквальном смысле живут на вулкане. Даже странно, что столь важное явление не находит своего отражения в аниме… вернее, не находило до сих пор. В этом году на японском телевидении появится сериал Tokyo Magnitude 8.0, авторы которого собираются показать, во что может превратиться современный Токио при землетрясении с магнитудой 8.0 по шкале Рихтера. Сериал должен быть реалистичным и подробным изображением событий, а производством его занимается известная студия BONES («Стальной алхимик», Eureka Seven, «Волчий дождь»).



Один в поле не воин… а аниматор

Современные технологии делают создание аниме все более простым и доступным. Именно благодаря им раз в несколько лет в Японии появляется новый гений-самоучка. Макото Синкай со своим «Голосом далекой звезды» дебютировал в 2002 году, сегодня он – уважаемый и известный режиссер. Успех Синкая собирается повторить и, возможно, превзойти художник, мангака и аниматор Ацуя Уки. Он вот уже несколько лет единолично работает над аниме Cencoroll («Сенкоролл»), созданным по мотивам своей же одноименной манги. Сенко – так зовут таинственное существо, способное менять форму. Сенко долгое время был ручным и слушался своего владельца, но однажды их встречает странный парень в черном, и Сенко словно сходит с ума да принимается, простите, разрушать Токио. Еще в 2007 году был опубликован первый и очень впечатляющий трейлер, а в этом году Уки подписал контракт на издание своего аниме с крупнейшей компанией Aniplex (входит в состав Sony). Это первое аниме, созданное одним человеком, которое смогло впечатлить менеджеров Aniplex, и на вид оно мало чем отличается от крупных, зрелищных коммерческих релизов. В общем, берем Cencoroll на заметку и ждем премьеры, которая должна состояться в нынешнем году.



Новый сезон – совсем скоро!

Весной, как всегда, на японском телевидении стартует очередной аниме-сезон. Мы подробно расскажем о новом аниме в следующем выпуске рубрики «Банзай!» – не пропустите! А пока – краткий анонс наиболее известных и любопытных работ.

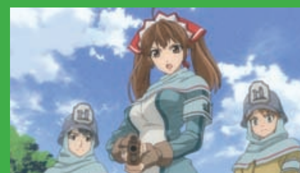
Dragon Ball Kai – современный римейк культового сериала Dragon Ball Z, приуроченный к двадцатилетию оригинальной работы Акиры Ториямы. Хотя этот римейк и основан на старом сериале, он будет полностью переработан: изображение адаптировано для формата High Definition, дорисованы новый опенинг и эндинг, добавлена совершенно новая озвучка, укорочены излишне затянутые сцены. В общем, мы ждем отличный боевой сериал на уровне One Piece, бок о бок с которым и будет транслироваться Dragon Ball Kai.



Fullmetal Alchemist: Brotherhood – продолжение «Стального алхимика», вернее – другая версия «Стального алхимика». Первый телесериал про Эда и Альфонса был очень хорошо принят зрителем, но чем дальше, тем сильнее его сюжет расходился с сюжетом манги. Концовка и вовсе была придумана специально для аниме, ведь манга на данный момент продолжает публиковаться. Fullmetal Alchemist: Brotherhood еще раз покажет нам ту же историю, только теперь максимально приближенную к оригиналу и, конечно, в HD.



Valkyria Chronicles – аниме-сериал на основе одноименной тактической ролевой игры для PlayStation 3. Уже в игре использовалась очень любопытная, стилизованная под рисунок графика, и после нее новый аниме-сериал, нарисованный просто и традиционно, выглядит не очень привлекательно. По сюжету аниме, судя по всему, будет мало чем отличаться от игры: злодейские имперские войска вторгаются в мирную Галлию. Нам такой подход не по душе – получается, если ты знаком с игрой, аниме смотреть вовсе бессмысленно.



Мини-обзоры

迷宮物語

Лабиринт сновидений

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Лабиринт сновидений
Режиссер:
Ринтаро, Ёсиаки Кавад-зири, Кацухиро Отомо
Год производства:
1986
Регион:
Россия
Наша оценка:
можно смотреть



Современному зрителю наверняка знакомы полнометражные аниме-сборники «Аниматрица» и Batman: Gotham Knight. Куда менее популярен, например, потрясающий сборник Genius Party и его «продолжение» Genius Party Beyond. И уж совсем единицы знают о таких работах, как «Воспоминания» (1995) или «Лабиринт сновидений» (1986). В каждой из них трое культовых аниме-режиссеров показывают нам три короткометражные зарисовки, между собой совершенно не связанные. В «Лабиринте сновидений» мы видим, как маленькая девочка путешествует по странному миру иллюзий, знакомимся с чемпионом футуристической «Формулы 1», а потом вместе с обычным саларименом отправляемся на автономный завод отключать питание. Эти зарисовки необычны, интересны и качественно сделаны, и все же массовой публике они так никогда и не пришлись по нраву.



Вверху: Режиссера каждого фрагмента фильма легко узнать по характерному стилю. Вот, например, Кацухиро Отомо («Акира»).

マドラックス

Madlax

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Madlax
Режиссер:
Коити Масимо
Год производства:
2004
Регион:
США
Наша оценка:
для фанатов



За студией Bee Train, открытой в 1997 году, прочно закрепилась репутация безыдейной компании-ремесленника. Шутка ли – за более чем десять лет на Bee Train не сняли ни одного по-настоящему хитового и знакового аниме. Зато на ниве копирования (и самокопирования) студия преуспела изрядно. После «Нуара», созданного Коити Масимо в 2001 году, студия и режиссер (да и композитор Юки Кадзиура) еще как минимум дважды выпускали сериалы-клоны: Madlax в 2004-м и El Cazador de la Bruja в 2007-м. Все эти аниме построены по одному принципу: страдающие в душе девушки-убийцы красиво расправляются с миллионами противников-мужчин. В «Нуаре» это выглядело свежо и любопытно, а Madlax, похоже, даже своими создателями рассматривался как дешевая, ни на что не претендующая копия. Которой он в конце концов и стал.



Вверху: Найдите десять отличий от «Нуара»... Да что уж там, найдите хотя бы одно отличие!

続夏目友人帳

Zoku Natsume Yuujincho

ИНФОРМАЦИЯ

Название диска:
Zoku Natsume Yuujincho
Режиссер:
Такахиро Омори
Год производства:
2009
Регион:
Япония
Наша оценка:
можно смотреть



Словечко «зоку» переводится как «продолжение», и Zoku Natsume Yuujincho – это, проще говоря, «продолжение Natsume Yuujincho». Что интересно, сиквел называется «зоку», только если он не претендует на оригинальность и мало отличается от первой части. В противном случае для него обычно придумывают новое, отдельное название. Следуя этому правилу, продолжение Natsume Yuujincho встречает нас хорошо знакомыми сюжетами: парень Нацумэ и его кот-компаньон успокаивают и усмиряют разнообразных духов из традиционного японского фольклора. Аниме получилось спокойное, мягкое, красивое. Сериал явно делали с оглядкой на Mushi-shi: мы видим отдельные, законченные и лирические истории о перекрестках мира духов и людей. И о тех, кто на этих перекрестках живет.



Вверху: Правда? Про нас написали в «Банзае»?

Манга

Dragon Zakura

ドラゴン桜

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Dragon Zakura
Создатель:
Норифуса Мита
Первая публикация:
2003
Журнал:
Weekly Morning
Наша оценка:
для фанатов

Как бы странно это ни звучало, но среди японских мангак полно людей, которые не умеют или только учатся рисовать. Например, Хироя Оку, создатель отличной манги Gantz, никогда не скрывал, что расставляет 3D-куклы героев в программе Poser, а потом просто обводит контуры. Это заметно и по его работе – поздние тома Gantz на вид значительно лучше начальных. Можно еще вспомнить мангу Elfen Lied, которая выглядит так, словно нарисована парализованным первоклассником. Автор манги Dragon Zakura Норифуса Мита тоже не умеет рисовать. Его манга выглядит вызывающе нелепо. Ее даже нельзя назвать «своеобразной», ибо необычный стиль – это одно, а разъехавшиеся по лицу глаза – совсем другое. Работы вроде Dragon Zakura становятся популярными из-за их актуальности и злободневности.
В Dragon Zakura мы видим необычного молодого учителя, который всеми правдами и неправдами готовит отстающих учеников к экзамену в престижный Токийский университет. Получился этакий аналог «Великого учителя Онидзуки», только некрасивый и менее смешной. Простоту Мита компенсирует скоростью: за пять лет он отправил в печать 21 том, сдавая в среднем по две страницы каждый рабочий день.







Welcome to the NHK

NHKにようこそ!

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Welcome to the NHK
Создатель:
Тацухико Такимото (сценарист) и Кэнди Ойва (художник)
Первая публикация:
2004
Журнал:
Shounen Ace
Наша оценка:
можно читать

Манга чаще всего публикуется с «бесконечным» сюжетом, который развивается и развивается… пока однажды не станет всем поперек горла. Тогда проект сворачивается, а автора вежливо просят уложить концовку в какие-нибудь три главы. Welcome to the NHK – это тот редкий случай, когда манга – «конечная», с заранее продуманным финалом. Эта работа создавалась на основе одноименной новеллы Тацухико Такимото, который и адаптировал текст для манги. Главный герой – измученный жизнью, никчемный неудачник-хикикомори. В его небритой башке – богатый внутренний мир, где все его неудачи становятся происками «врагов» из таинственной компании NHK, которая зомбирует людей и превращает их в безвольных отаку. Welcome to the NHK с искрометным юмором рассказывает нам историю о том, как Тацухиро силится вновь стать нормальным человеком и вписаться в современное общество. Манга вышла очень веселая, она дружески издевается, кажется, над всеми возможными подвидами отаку. Работа хорошо нарисована и интересно написана – неудивительно, что в 2006 году по ней был снят аниме-сериал.







Игры

ИНФОРМАЦИЯ

Название:
Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd Portable
Платформа:
PlayStation Portable
Авторы:
Gainax, Khara, Cyberfront
Дата релиза:
11 июня 2009 года

Neon Genesis Evangelion: Girlfriend of Steel 2nd Portable
新世紀エヴァンゲリオン鋼鉄のガールフレンド2nd ポータブル

Игры по «Евангелиону» даже перечислить непросто – их тьмы, и тьмы, и тьмы. Особняком среди них стоит Girlfriend of Steel (1998) – единственная интерактивная новелла, достойная стать еще одним эпизодом телесериала. Ее продолжение Girlfriend of Steel 2nd, вышедшее в 2005 году, стало игрой совершенно другого рода. Действие здесь происходит в альтернативной вселенной вроде той, которой грезит Синдзи в последней серии. Здесь он нормальный, уверенный в себе парень, Аска и Рей – его одноклассницы, а Мисато – учительница. Время от времени дети отправляются-таки в Nerv пилотировать евангелионы, но Girlfriend of Steel 2nd всегда остается легкомысленной романтической комедией про любовь и школу. Игра выходила на PC и PS2, а сегодня ее выпускают и на PlayStation Portable (как, кстати, и первую Girlfriend of Steel). Главное отличие этой версии – озвучка, записанная знакомыми по аниме актерами (в других версиях игры озвучки не было вовсе).







Тем временем в Интернете

ИНФОРМАЦИЯ

Название сайта:
AMV News
Адрес:
http://amvnews.ru
Язык:
русский

AMV News

AMV (сокращение от Anime Music Video) – это любительские ролики на популярную музыку, «нарезанные» из аниме. Формат в Японии не прижился (видимо, изза проблем с авторскими правами), зато расцвел пышным цветом в Европе, Америке и даже России. Да-да, у нас тоже с удовольствием смотрят, а иногда и делают свои AMV. Сайт AMV News – ресурс для пресыщенного и опытного зрителя, которому нужны только самые удачные клипы. На сайте собрана обширная база хороших роликов, причем авторы следят за новинками и регулярно о них рассказывают.



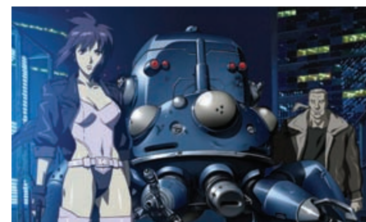
FAQ

Популярные вопросы об аниме

Правда, что манга в Японии популярнее, чем аниме?
Да, это так и есть. Тиражи дисков DVD с наиболее известными аниме, вроде Mobile Suit Gundam 00 или The Sky Crawlers, составляют в лучшем случае пятьдесят тысяч экземпляров, в то время как тиражи популярной манги могут быть и по полтора, и по два миллиона.

А какой тираж у еженедельника Shounen Jump?
В конце прошлого года Shounen Jump выходил тиражом 2,8 миллиона копий. Это примерно столько же, сколько у «Аргументов и фактов». Но даже такой показатель отнюдь не рекорден. В 1995 году (когда еще публиковался Dragon Ball) тираж Shounen Jump составлял 6,6 миллиона экземпляров – по одному на каждые 19 жителей страны.

Будет ли новый Ghost in the Shell?
На данный момент никакие продолжения не планируются, но вселенная Ghost in the Shell популярна и плодородна, и мы ничуть не удивимся, если рано или поздно японцы к ней вернутся.



Есть вопросы? Присылайте на banzai-faq@gameland.ru

Толковый словарь

- **Аниме –** японская анимация.
- **Манга –** японские комиксы.
- **ТВ-сериал –** аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал –** аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD– или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг –** вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг –** финальная заставка в аниме.
- **Мехи –** гигантские роботы. Чаще всего боевые.
- **Кавай –** «симпатичный» по–японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай –** эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой –** аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри –** аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку –** знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей –** переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака –** художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин –** «иностранец» по–японски.

Железные новости

Современная компьютерная техника



Голубой и компактный

Оптический привод SilverStone TOB02

Не так давно на прилавках появился новый оптический накопитель TOB02. Его производством занялась компания SilverStone, хорошо знакомая нашим читателям благодаря своим системным блокам и аксессуарам. Важнейшая особенность нового привода – небольшой размер, так называемый slim-дизайн. Иными словами, его легко можно установить в любой современный ноутбук или системный блок, который совместим с накопителями данного типа. Подходящими корпусами обычно снабжены ныне модные устройства с barebone-системами. Накопитель использует интерфейс Serial Ata и поддерживает передачу данных на скорости до 1,5 Гбит/с. Стоимость новинки составит примерно 6400 рублей. Вместе с ней был анонсирован и другой привод – SOD01, который поддерживает запись DVD и CD дисков и также выполнен в slim-дизайне, но имеет открытый лоток загрузки дисков, наподобие тех, что применяюся в автомобильных магнитолах. Обойдется это устройство примерно в 2800 рублей. Возможно, совсем скоро представят публике и blu-ray накопитель с поддержкой открытой загрузки диска.

Профессионалам от профессионалов

Блоки питания Sapphire

Любопытно, что все чаще мы наблюдаем, как кампании расширяют сферу деятельности. К примеру, Sapphire долгие годы была крупнейшим производителем видеоплат на базе чипсетов ATI (а чуть позже – и материнских плат). Сейчас же она начинает выпуск блоков питания под собственным брендом. Всего на данный момент анонсированы две модели – Sapphire FirePSU 625W и Competitor Pro 600W. Первый ориентирован на профессиональные рабочие станции и будет предлагаться, скорее всего, пользователям графических адаптеров ATI FireGL, как наиболее оптимальное решение для системы. Однако вторая модель мощностью 600 Вт предназначена для широкого круга покупателей. Производитель гарантирует высокий КПД (на уровне 83%) и долгий срок службы. Причем интересно, что в «профессиональном» 625-ваттном блоке используется «громкий», но более надежный кулер, а в игровом – тихий. Тем не менее, верится, что первые модели Sapphire окажутся достаточно надежными, так как иначе авторитет среди профессиональных пользователей завоевать будет трудно.





Глубокий тюнинг

Видеокарты Sapphire Vapor-X

Свою новую линейку графических адаптеров Sapphire назвала Vapor-X, на данный момент она включает несколько моделей на базе процессоров Radeon HD 4850 и Radeon HD 4870. Важнейшая особенность обновленного Radeon HD 4870 – быстрая память стандарта GDDR5, работающая на частоте 900 МГц (3600 МГц). Также была кардинально изменена система охлаждения, которую снабдили более эффективным теплоотводным коробом и вентилятором. Обе модели оснащаются конденсаторами с твердым электролитом высоких характеристик, а кроме того теплоотводящими дросселями «Diamond Black» для большей надежности и лучшей производительности. По характеристикам высокополимерные алюминиевые конденсаторы превосходят обычные конденсаторы из алюминия, а потому и служат дольше. Дроссель – это важный компонент регулирования энергопотребления графического адаптера. Запатентованный дроссель SAPPHIRE Diamond Black со встроенным теплоотводом позволяет на 10% повысить эффективность охлаждения и на 25% КПД по сравнению с обычным дросселем. Вполне возможно, что эти платы действительно удивят нас еще больше во время тестирования и при разгоне. Мы постараемся поскорее их изучить и рассказать вам о результатах.

Музыка всегда со мной

Док-станция Philips Streamium Wireless Music Center WACS7500

Специально для меломанов компания Philips представила интересное беспроводное устройство. Комплект Streamium Wireless Music Center WACS7500 состоит из док-станции, пультов дистанционного управления и переносного проигрывателя. В станцию встроен жесткий диск емкостью 80 Гбайт, кроме того она способна при помощи беспроводного протокола Wi-Fi скачивать с домашнего компьютера или ноутбука новые композиции. Проигрыватель также связывается с док-станцией посредством Wi-Fi. Фишка в том, что док-станция способна одновременно отправлять сигнал на пять независимых переносных плееров. Соответственно, если у вас многокомнатная квартира, и каждый ее обитатель желает слушать только то, что ему нравится, эта система подойдет как нельзя лучше. Для более удобного управления имеется пульт Д/У, при помощи которого можно составить плейлист, настроить качество звука, выбрать нужные треки и многое другое. Помимо проигрывания стандартных MP3 (поддерживаются также другие популярные форматы цифрового аудио), есть возможность воспроизведения радиостанций. Единственное, что огорчает, это базовая стоимость комплекта – она составляет без малого 50 тысяч рублей.



Один для всех

Сетевые мониторы LG



В непростой для мировой экономики период компания LG представила весьма экономичное и удобное устройство. И пускай пока новинка способна заинтересовать лишь руководителей предприятий, наверняка в ближайшем будущем нечто подобное предложат и частным лицам. Сетевой монитор LG – это целая система: мощный ПК, несколько дисплеев (до 11) и серьезное программное обеспечение. Далее, у каждого пользователя свой раздел на винчестере сервера (можно его так назвать), и одновременно все сотрудники работают, используя мощности одного компьютера. Конечно, для этого нужна достаточно производительная машина. Но при должной оптимизации «силенок» даже среднего Intel Core 2 Quad-процессора (который стоит сравнительно недорого) вполне хватит для стандартной работы офиса. Главное – чтобы софт, предлагаемый LG и ее партнерами, был действительно эффективным. Применение подобных схем, во-первых, позволяет резко сократить затраты электроэнергии, во-вторых, гораздо ниже становятся расходы на закупку и содержание компьютеров, а в-третьих, никто не мешает установить сервер в углу комнаты, и проблема шума будет решена. Предполагается начать поставки в самом ближайшем будущем), а в скором времени, как мы и говорили, наверняка появятся подобные устройства и для обычных пользова-

Строгий и стильный

Корпус JCP Deimos

Недавно на российском рынке был представлен необычный системный блок JCP Deimos, комплектующийся еще и блоком питания на 450 Вт. Во внешней отделке корпуса преобладают блестящие поверхности, а довершает картину синяя диодная подсветка. Выглядит это одновременно строго и стильно. Сам корпус сделан из высококачественной гальванизированной стали (0,8 мм). Все кромки зафальцованы, что гарантирует безопасную сборку. На передней панели установлен вентилятор (120 мм) с синей подсветкой, а на задней и боковой есть место для дополнительных вентиляторов (92 мм). Все это позволяет улучшить температурный режим компонентов и увеличить надежность ПК. JCP Deimos оснащен шестью внешними отсеками 5,25», двумя 3,5», для дисковой подсистемы оставлены четыре ячейки. Монтаж накопителей и плат расширения производится без помощи отвертки, что существенно упрощает сборку. Для подключения периферийных устройств на передней панели предусмотрены два USB-разъема, есть гнездо для наушников и вход для микрофона. В комплект поставки входит качественный блок питания мощностью 450 Вт со всеми необходимыми разъемами для подключения системных и периферийных устройств. Ориентировочная розничная цена новинки 3000 рублей.





Игровой набор высшего класса

Компьютер CyberPower

Довольно оригинальный игровой комплект представила компания CyberPower, которая, наверное, известна многим нашим читателям благодаря геймерским аксессуарам. Это монитор Samsung 2233RZ с диагональю 22 дюйма, предназначенный для использования со специальными стереоочками NVIDIA GeForce 3D Vision. Они также входят в этот набор. Кроме того, производитель предлагает игровой компьютер. Стоит он сравнительно недорого – примерно 43 тысячи рублей, зато в его недрах трудится мощный процессор AMD Phenom II, 4 Гбайт оперативной памяти, видеокарта серии NVIDIA GeForce GTX 285 и емкий жесткий диск. Иными словами, этот комплект создан для максимального погружения в виртуальную реальность. Нам же очень приглянулся системный блок из данного набора. Было бы интересно протестировать его и покопаться в начинке. Новинка вот-вот окажется в розничной продаже, а покупатель сможет самостоятельно выбрать конфигурацию системы, чтобы сделать ее более производительной или, наоборот, более доступной.



Кирилл Аврорин

Докопаться до истины

Исследуем возможности геймерской мыши Oklick Z-1

Программное обеспечение игровых контроллеров дорогого стоит, – посредством всех этих утилит реализуется львиная часть функционала манипулятора. Взять Oklick Z1. С виду обычная игровая мышка, но программное обеспечение добавляет ей немалое количество функций. На ближайших двух страницах мы научимся пользоваться этой утилитой. В процессе попробуем понять, как работает встроенная память, и для чего она вообще нужна. А заодно еще раз протестируем ее в различных играх, оценив реальные возможности этого контроллера.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Интерфейс:
USB 2.0

Дополнительно:
набор грузов для регулировки веса мыши (максимум + 40 грамм); встроенная память запоминает настройки при выключении ПК

Тип:
лазерная

Связь:
проводная

Предназначение:
для правой руки

Колесо прокрутки:
четырехнаправленное, не свободно вращающееся

Количество клавиш:
7

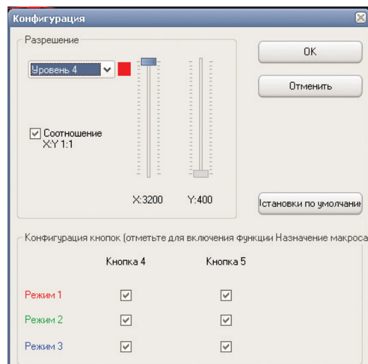
Количество программируемых кнопок:
2

Разрешение сенсора (максимальное):
3200 dpi





Настоятельно рекомендуем не выбрасывать вскрытую коробку в мусорку. В ней, помимо самой мышки, лежит подставка с установленными грузиками, которые регулируют вес устройства (до 40 грамм), а также диск с драйверами. Конечно, работать гаджет может и без них, однако в таком случае не получится воспользоваться большинством функций новинки. А про настройку вообще тогда речи быть не может. Возни с драйверами никакой. Требуются всего-то две программки. Одна из них обеспечивает тонкую настройку, а другая – активирует функцию горизонтальной прокрутки. Все утилиты занимают совсем немного места и легко инсталлируются при помощи нескольких кликов.



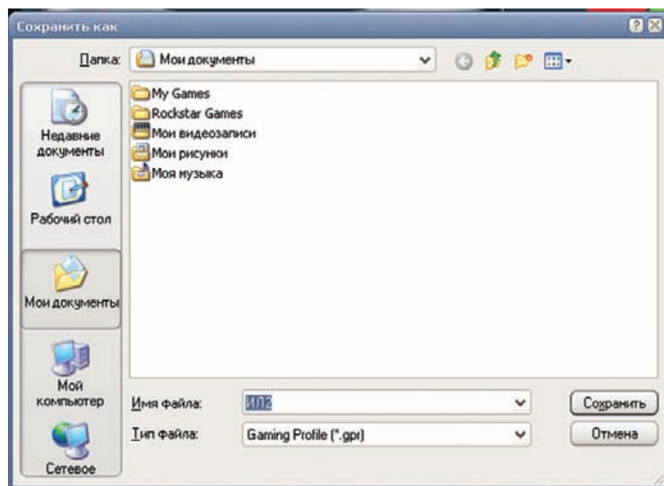
Начнем с очень оригинальной и полезной функции. Уточним, что всего у мышки четыре уровня настроек. Для их переключения есть кнопка, расположенная около колеса прокрутки. При работе на каждом из уровней используется собственная подсветка колесика – все цвета разные. Это довольно удобно, поэтому привыкаешь быстро. Одна из важных функций – отдельная регулировка частоты опроса датчика для разных осей и уровней. Иными словами, вы в состоянии сделать уровень 1 самым медленным, например, для точного прицеливания, уровень 2 быстрее, а 4-й – самым скоростным. Но это еще не все. Как видно на картинке, можно настроить скорость опроса (она же – скорость) для осей X и Y. Например, для одного из уровней предусмотрен режим, в котором по горизонтали курсор будет двигаться максимально быстро, а по вертикали – крайне медленно. Это может понадобиться, например, в авиасимуляторах, где резкие вертикальные взлеты иногда опасны, а вот преследовать противника в одной плоскости приходится часто. Другое применение – стрельба из полевых орудий и пулеметов. Пусть это не слишком современно, но для теста мы использовали командный режим игры в старенькой Hidden and Dangerous 2, а также более свежей Armed Assault. Этот режим, действительно, был весьма полезен – пулемет или орудие не задирается кверху, зато есть возможность моментально среагировать на появившегося в поле зрения противника.



Это главное окно программы, в котором производятся все основные настройки мыши. Надо сказать, интерфейс здесь не слишком красив, зато все функционально и вполне понятно. Но чтобы не быть голословными, объясним, что к чему. Про верхнюю правую кнопку с надписью «dpi» мы уже рассказали – это настройки скорости перемещения курсора (пусть наше определение и грубовато), а теперь разберемся с остальными возможностями. В правой части видны закладки «режим 1», «режим 2» и так далее. Это переключатели профилей, каждому из которых, как уже писалось выше, соответствует своя настройка. Отрегулировать можно практически любые параметры мыши. К примеру, отдельно для каждого режима назначить дополнительные кнопки «5» и «4», расположенные на боковой стороне корпуса мыши. Надо сказать, расположены кнопки очень удачно, до них легко дотянуться большим пальцем, а материал таков, что он не соскальзывает, ошибочные нажатия исключены.



Можно создавать макросы. К примеру, соединить в одну команду нажатие клавиш «A», а потом цифры «1». Это может пригодиться в той же Armed Assault, где надо взять оружие, а потом сменить тип заряда. Гораздо удобнее записать на такую функцию макрос, который будет выполняться одним нажатием боковой кнопки мыши. Разумеется, подобный фокус облегчит жизнь и в летных симуляторах. Например, в известном «Ил-2» позволит при посадке одновременно снизить обороты двигателя и выпустить посадочные закрылки. Кроме того, по нажатию стрелки, выбрав соответствующий пункт из бокового меню, можно добавлять в макрос временной интервал, который задается в миллисекундах. Таким образом, при подготовке самолета к посадке порядок действий таков: сбрасывание оборотов до 80% (клавиша 8), выжидание 5 секунд или 5000 миллисекунд, сбрасывание до 60% (клавиша 6), выпуск посадочных закрылок, выжидание 10 секунд (10000 миллисекунд), сбрасывание оборотов до 40% и выпуск шасси.



Созданный макрос логично сохранить на диске, хотя, в принципе, мышь запоминает настройки. Сохранять в файл имеет смысл, если вы хотите передать его другу или сильно модифицировать. В этом случае желательно сохранить макрос в отдельный файл. Важно уточнить – сохранять придется каждый макрос в отдельности. Кстати, макрос для всякого режима работы может быть иным! Например, как мы уже рассказывали про игру в Hidden and Dangerous 2, при выборе четвертого уровня чувствительности (как мы его настроили – для управления полевым орудием) логично будет активировать макросы выбора заряда орудия (в Armed Assault это делается несколькими нажатиями кнопок). Как вариант, можно выбрать макрос быстрого выхода из режима управления и с последующим нажатием кнопки «лежать». Иными словами, комбинаций много, – мышь действительно может хранить в себе массу полезной информации.



Выводы

Кто бы мог подумать, что при помощи одной небольшой утилиты можно добиться такой функциональности от игровой мышки. К сожалению многие пользователи попросту игнорируют программное обеспечение и комплекта поставки. А зря! Времена, когда фирменные утилиты были клонами панели управления мышкой Windows прошли. Теперь все иначе. Здесь есть точная настройка разрешения оптического сенсора и отдельная подстройка его по осям. Это очень полезно в симуляторах, как авиационных, так и автомобильных. К примеру, многие любят управлять машиной при помощи мыши (да, это непросто и требует привыкания, но тем не менее, это вполне возможно). В таком случае лучше исключить резкие качения курсора по вертикали, а горизонтальные разбросать по уровням – от 1 до 4-го. Например, на узкой горной дороге вам потребуется резкая реакция руля на движения мышкой, а на автобане наоборот, лучше, чтобы лишние движения не привели к заносу и вылету на большой скорости.

Дополнительные кнопки с возможностью записи макросов – вполне стандартная функция, это есть почти во всех продвинутых геймерских мышках. Здесь подобный функционал реализован на 100% – все удобно, доступно и даже начинающему игроку будет не сложно написать собственную программу. Эта функция, на наш взгляд, опять таки важнее всего в авиационных и автосимуляторах. Есть мнение, что это оценят и активные поклонники сетевых ролевых игр.



Кирилл Аврорин

Две башни

Кулер CoolerMaster Hyper 212

Новинка с первого взгляда кажется надежной и эффективной. Заметим, что нам было очень интересно увидеть в деле конструкцию из двух алюминиевых радиаторов. Кроме того, весьма производительным должен был оказаться и большой 120-мм кулер, обладающий скоростью вращения 2000 об/мин. Благодаря интересным техническим решениям у CoolerMaster Hyper 212 есть все шансы стать одной из самых эффективных систем охлаждения для мощных процессоров. И чтобы протестировать кулер, мы подобрали соответствующую конфигурацию.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддержка разъемов:
Socket 775, Socket AM2, AM2+, AM3, S754, S939, S940
Совместимость с процессорами:
Intel Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Core 2 Duo, Pentium Extreme, Pentium Dual-Core, Pentium D, Pentium 4, Celeron Dual-Core, Celeron D, Celeron, AMD Phenom, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2, Sempron
Материал:
алюминий + медь
Скорость вращения кулера:
2000 об/мин
Воздушный поток:
70 CFM
Уровень шума:
19 дБ
Подсветка:
есть, синяя
Время наработки на отказ:
50 тыс. ч
Размеры вентилятора:
120x120x25 мм
Вес:
710 г

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
Intel Core 2 Quad Q9650 (3.0 ГГц)
Материнская плата:
Foxconn Datalife ELA (Intel P45)
Память:
2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Жесткий диск:
Seagate Barracuda 7200.10, 500 Гбайт
DVD-привод:
LG GSA-H62N
Корпус:
GMC R2 TOAST
БП:
CoolerMaster 1000W
Операционная система:
Microsoft Windows XP SP3

Конструкция CoolerMaster Hyper 212 необычна лишь на первый взгляд. Если присмотреться, то мы увидим знакомую систему из теплоотводных трубок и алюминиевого радиатора, разве что немного модернизированную. Контактная пластина толщиной 7-8 мм из меди, из нее выходят четыре трубки диаметром примерно 6 мм. Две направлены в левую «башню», две – в правую. Высота алюминиевого радиатора – 114 мм, что довольно много. К листу крепится фиксатор кулера. Здесь, в принципе, все стандартно. Внимания заслуживает лишь то, как проходят медные трубки через радиаторную решетку: каждая из них обернута алюминиевым листом, соединенным с «лепестком» радиатора. Такое решение улучшает охлаждение системы, поскольку ускоряет теплообмен между радиатором и трубками. В верхней части радиатора все привычно – медные трубки выступают примерно на 11 мм, а вентилятор 120-миллиметровый со скоростью вращения 2000 об/мин. Несмотря на высокие обороты, обещанный уровень шума всего 19 дБ, и, надо сказать, вентилятор действительно практически беззвучен.

Мы проверили кулер на одном из самых производительных процессоров – Intel Core 2 Quad Q9650 с тактовой частотой 3 ГГц. Со штатным устройством средняя рабочая температура процессора составляла примерно 70 градусов Цельсия. После установки нашего кулера она понизилась до 65 градусов, что, на наш взгляд, является очень неплохим результатом. Но и его можно улучшить, разместив второй вентилятор с тыльной стороны радиатора.

Мы установили обычный вентилятор, работающий примерно на 1200 об/мин, после чего рабочая температура снизилась до 62 градусов, а это уже очень хорошие показатели. Причем если использовать устройство со скоростью вращения 2000 об/мин, то охлаждение станет еще более эффективным. В нашем же случае выяснилось, что расположенный с тыльной стороны вентилятор менее интенсивно продувает радиатор, и процесс охлаждения несколько затормаживается.

Если вы соберетесь устанавливать CoolerMaster Hyper 212, следите за тем, чтобы вывод разогретого воздуха за пределы системного блока был организован правильно. Некорректно установленный вентилятор будет задувать горячий воздух внутрь корпуса, что приведет к нестабильной работе компьютера и, в итоге, к перегреву.



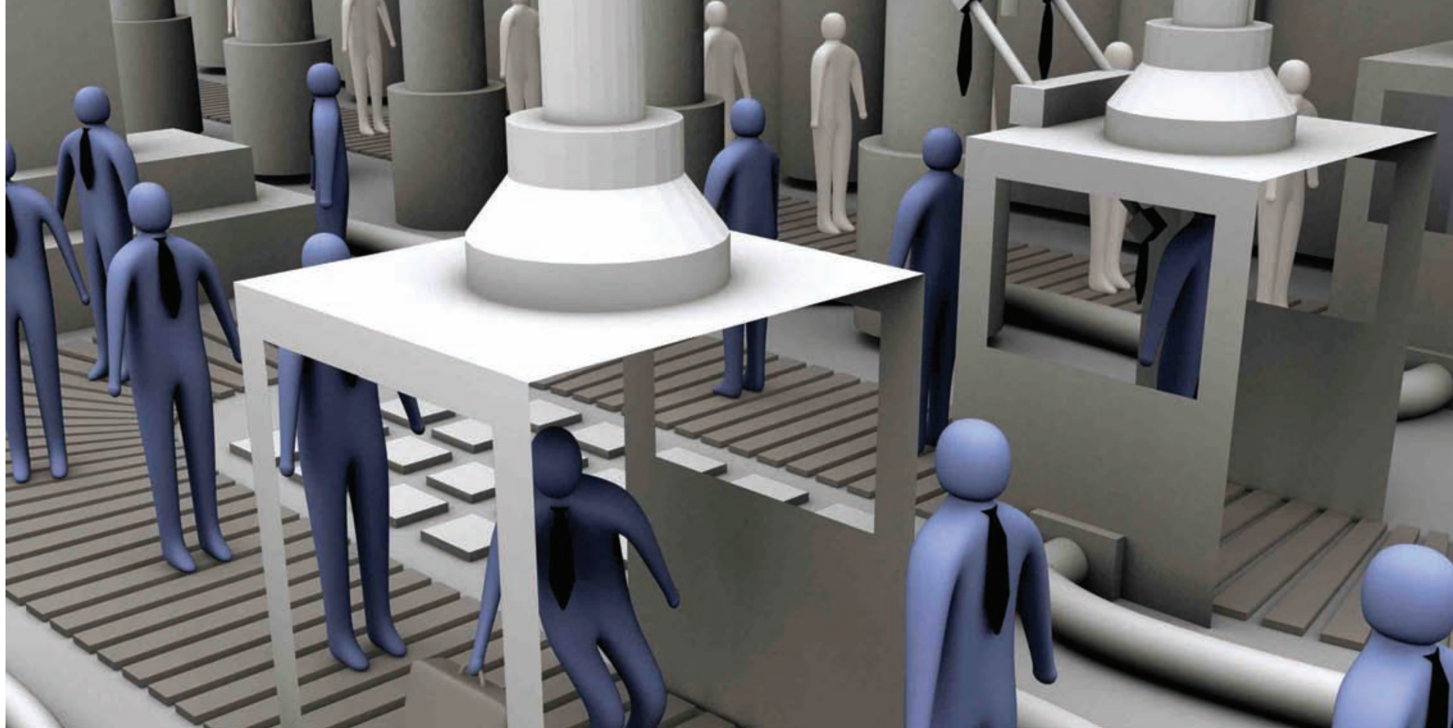
1200 руб.

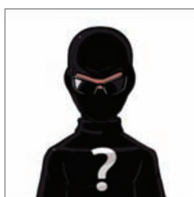
 эффективное охлаждение даже очень «горячих» процессоров

 отсутствие регулятора оборотов

Выводы

Кулер CoolerMaster Hyper 212 показал себя с наилучшей стороны. Но, по совести говоря, особенности конструкции тут ни при чем. Решающую роль сыграла возможность установить второй вентилятор. Мы настоятельно рекомендуем отыскать аналогичный по скорости кулер, и тогда эффективность увеличится практически вдвое. Единственный минус тестируемой модели – отсутствие регулятора оборотов. Казалось бы, мелочь, но на самом деле – это значительная недоработка.





АНДРЕЙ «ДРОНИЧ» МИХАЙЛЮК
Главный редактор журнала «Железо»

Агрессивные непрофессионалы

Изможденные кризисом офисные сотрудники, уволенные или только к этому готовящиеся, тешат себя возможностью начать успешную карьеру фрилансера с чистого листа. И заблуждения о простоте фриланса плодят армию ни на что не годных домашних «работников».

Фриланс – не просто модный и актуальный тренд этого кризисного года, подводящего итоговую черту под «золотыми нулевыми». Это действительно серьезная форма трудовой деятельности, настолько заметная, что даже в России перестали ее игнорировать. Но национальные особенности дают о себе знать, и мы опять не можем развиться по стабильной и выверенной штатовской модели. Работа на дому сразу выявляет все недостатки, тщательно скрываемые в офисе. И главный из них – неумение распорядиться собственным временем. Клерк, сменивший кондиционируемый блок класса А на уютный диван и теплый клетчатый плед, моментально подвергается испытанию явлением, с легкой руки классика названным «обломовщиной». И в этом ленивом состоянии, отягощаемом свободным графиком, вчерашний менеджер среднего звена пытается конкурировать с уже заявившими о себе профессионалами. Которые, к слову, тоже не Д'Артаньяны.

Рынок фриланса в России – это жуткий сплав социальной сети и многопользовательской ролевой игры. Профессиональные качества играют в жизни среднестатистического фрилансера не большую роль, чем одна из характеристик персонажа «варика», причем далеко не ключевая – вроде интеллекта у варлока. То есть задача сводится к тому, чтобы банально прокачать аккаунт на популярных фриланс-социалках (коих сейчас на Родине всего две), что в идеале минимизирует количество телодвижений для поиска работодателя. Так что основа взаимоотношений профессионального свободного работника – апгрейднутые «лаФФки» и прочие малоосмысленные манипуляции с кармой, а отнюдь не опыт работы. Сделать крутой контент может редкий профи, поэтому отзывами клиентов меряться не принято. Все равно достичь верхних строк рейтинга будет непросто, а лишняя галочка в резюме не так важна в этой среде. Достаточно загнать рейтинг под небеса за счет взаимного френдования и расстановки рекомендаций, а также почаще писать в инфо нечто вроде «мои клиенты слишком известны, чтобы раскрывать их имена».

Но самый большой удар по фрилансу нанесли юные школьники, изначально рассматривающие его как игру еще в «золотые нулевые». Не имея ни таланта, ни квалификации, а только большой опыт мультиплеерных игр за плечами, они хлынули в сообщество девятым валом и окончательно похоронили только зарождавшийся процесс отделения зерен от плевел. В итоге рынок переполнен низкоквалифицированными неумехами, чья основная деятельность сводится к общению с такими же, как они, с целью убедить друг друга во взаимном профессионализме. Самое смешное, что клиенты или прочие платежеспособные члены общества в этих диалогах никогда не участвуют. Но именно им приходится пожинать плоды постоянной прокачки персонажей-фрилансеров, состоящие из сотен тем обсуждений, рекомендаций и высоких мест в рейтинге.

Насущные примеры из жизни – лучшее, что может подчеркнуть серьезность проблемы. Одному из моих уважаемых коллег случилось заказать дизайн баннера, воспользовавшись услугами одного из сайтов-скоплений фрилансеров. И пока он общался с «профессионалами» с вершины Олимпа, доказывающими ему, что задание сформулировано плохо, денег предложено мало и на хорошее качество ему рассчитывать не придется, молчаливый настоящий дизайнер прислал ему по почте готовый баннер с предложением перевести ему на кошелек Webmoney любую адекватную сумму. Выводов можно сделать сколько угодно, но главный из них – настоящим профи уже давно нечего делать на специализированных ресурсах и клиентов приходится искать исключительно по знакомству и рекомендациям. Настоящим рекомендациям, а не «плюсикам в репу».

Путь вчерашним клеркам во фриланс в России закрыт, по крайней мере, на первой волне кризиса. Выдержать борьбу придется не только с теми, кто умеет и любит работать, подтверждая это громадными портфолио и восторженными заказчиками, но и с огромной массой безликих агрессивных непрофессионалов, неспособных на здоровую конкуренцию и поэтому играющих только по своим правилам. И если уровня профессионала еще можно достичь, а самоорганизации при работе на дому – научиться, то биться с ордами юнцов, играющих во фриланс друг с другом, не под силу никому. Потому что в играх они – профи.

Смотри в апреле на телеканале gameland.tv







Игротека

В апреле на просторах «Игротеки» тебя ждет глубокий обзор Resident Evil 5, рассказ о двух новых дополнениях к Tomb Raider: Underworld и о специальном контенте для Fallout 3 (The Pitt) и Fable 2. Кроме того, встречай наиболее необычные хит-парады (от пятерки самых домашних игровых монстров до топа сексуальных сцен в одежде), интервью и анонсы многообещающих проектов. Ната и «Игротека» ежедневно только на просторах Gameland.tv! Не обижай девочку, обязательно посмотри.

Когда: Еженедельно, четверг, 15:15.



Реклама

Информацию о подключении требуйте у вашего регионального оператора















Территория «СИ»

Жизнь «Страны Игр», ее редакции и читателей



Существует несколько способов связаться с редакцией журнала, поговорить с ее сотрудниками, высказаться и даже получить возможность поделиться своим мнением со всей многотысячной аудиторией «Страны Игр». Самый простой – послать электронное письмо на адрес strana@gameland.ru. Как вариант, отправить SMS на номер, указанный в рубрике «Обратная связь». Мы не гарантируем, что ответим мгновенно (хотя и такое бывает), но раз в две недели разбираем входящую почту, находим наиболее интересные вещи для публикации в журнале и по возможности отвечаем на вопросы читателей. Следующий вариант – зайти на форум родственного нам сайта gameland.ru (помните, что это самостоятельное издание с собственной редакцией, уникальными статьями, авторским коллективом и так далее) и найти там раздел «Страны Игр». Наконец, самый новый способ – воспользоваться ЖЖ-сообществом ru_gameland (полный адрес: http://community.livejournal.com/ru_gameland). Там можно напрямую пообщаться с другими читателями и просто энтузиастами игр. Все публикации отслеживаются редакцией «Страны Игр», наиболее интересные дискуссии затем публикуются в разделе «Блогосфера».

Редакция «Страны Игр» рекомендует

Эти игры могут не всем прийтись по вкусу, да и оценки от «СИ» у них могут оказаться не самыми высокими. Однако наши редакторы их за что-то очень любят. Думаем, что вы должны об этом знать.

Empire: Total War



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.historical
Зарубежный издатель:
Sega
Российский издатель:
«Софт Клаб»
Разработчик:
The Creative Assembly

В который раз переписываем историю, на этот раз добравшись до XVIII и XIX веков. Empire – самая лучшая часть сериала на сегодня и серьезный претендент на звание «игры года».

Warhammer 40,000: Dawn of War II



Платформа:
PC
Жанр:
strategy.real-time.sci-fi
Зарубежный издатель:
THQ
Российский издатель:
«Бука»
Разработчик:
Relic

Перед нами шедевр, который очень нелегко будет посрамить новому StarCraft. Пусть это и не рождение нового жанра, но подъем старой доброй RTS на совершенно иную высоту.

Resident Evil 5



Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С»
Разработчик:
Capcom

Десять часов одиночной (или кооперативной) кампании – отличный подарок фанатам. Сколько ни критикуй Resident Evil 5, от истины не уйдешь: игра получилась правильная, задорная, с огоньком. За что и любим.

Grand Theft Auto: Chinatown Wars



Платформа:
DS
Жанр:
action-adventure.freeplay
Зарубежный издатель:
Rockstar Games
Российский дистрибьютор:
«Софт Клаб»
Разработчик:
Rockstar Leeds

Пролетают полчаса знакомства, игрок постепенно втягивается в водоворот событий и понимает, что перед ним, вероятно, первая часть сериала, где всевозможные интересные дела не оставляют ни на минуту.

132 Блогосфера

В этой рубрике мы публикуем посты и комментарии к ним из ЖЖ-сообщества ru_gameland. Отличный способ попасть на страницы «СИ».

В этом номере:

134 Письма

Откровения наших читателей, пришедшие на редакционный почтовый ящик, и наша реакция на них.

В этом номере:

144 Комикс

Уникальная графическая новелла «Консольные войны», стартовавшая в первом январском номере за 2008 год.

В этом номере:

Слово команды

Жизнь редакции, как она есть

Константин Говорун



Мы тут на днях задумались, что же стоит сейчас дороже – «Газпром» или Nintendo. Выяснилось, что все же Газпром (капитализация – $98.84 млрд). Nintendo – в два раза дешевле, $42.16 млрд. Sony Corporation (целиком, не только игровая) – еще в два раза дешевле, $24 млрд. Electronic Arts – $6.66 млрд., а Take-Two – ровно в десять раз меньше, 666 млн. А Midway – и вовсе $7 млн. Сущие копейки!

СТАТУС: Быстрый и ловкий **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** King's Bounty: Принцесса в доспехах

Артем «cg» Шорохов



По долгу службы вспоминал доисторическое прошлое и обыгрался в самый первый Mortal Kombat. Ох, какой это ой… Но заряд ностальгии получен на много лет вперед. А тут еще в «Обратную связь» присылают фотки «кассет с играми», я вспоминаю, как подкручивал магнитофонную головку, гонялся за недостающими «блоками» Renegade 2, копался в коде игровых заставок тех лет и… И-эх, держите меня семеро!

СТАТУС: This is where you fall down **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Prince of Persia, Henry Hatsworth

Наталья Одинцова



Сотоварищи пугают: приедет твоя копия очередного переиздания Advent Children, а демоверсии FF XIII в комплекте не окажется. И верить не хочу! Любопытно же, как в итоге будут выглядеть поединки и насколько боевая система на деле отличается от сражений из FF XII. Главное – успеть наиграться с Devil Survivor до того, как придет сюрприз от Square Enix. DS как способ вызова демонов – красота ведь!

СТАТУС: Демонический редактор **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** SMT: Devil Survivor, MadWorld

Сергей «TD» Цилюрик



Играю в The Mercenaries (Resident Evil 5) по онлайну чуть ли не ежедневно. Нормальная связь держится только с европейцами – играя в команде с людьми из США, я не уставал дивиться лагам. Перед каждым действием – задержка в секунду, а то и больше! При том, что пинг в 200 мс в сетевых шутерах типа TF2 или Left 4 Dead считается чуть ли не критичным. С мастерами по RE5 – японцами – кажется, поиграть вообще не суждено.

СТАТУС: опять смайлик **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Deus Ex, Resident Evil 5

Илья Ченцов



Нашел в журнале, привезенном с лейпцигской выставки, рекламу компании Astragon, выпускающей симуляторы всего на свете. Вдохновился сельхозмашинами и бульдозерами – к счастью, на сайте нашлись демки. Оказалось, неожиданно просто и интересно – особенно если отвлечься от целей миссии. Пока научился делать сальто на тракторе (см. YouTube по ключевым словам tractor somersault).

СТАТУС: коси-копай **ИГРАЕТ В:** Landwirtschafts-Simulator 2008 demo

Анатолий Сонин



Безбожно отстал от прогрессивного человечества, но таки посмотрел «Хранителей» в кино. Ожидал чего-то другого. На втором часу фильм становится скучным, хвосты в сюжете остаются висеть, экшн какой-то нудный и неискренний. Нет, эта история не для большого экрана. Прав был Алан Мур, который отказался идти на фильм, да еще прибавил, что станет «плевать в его сторону ядовитой желчью».

СТАТУС: плюет с вертолета **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Street Fighter IV

Алексей «Red Cat» Голубев



Честно говоря, играть в Street Fighter IV я не собирался. Во-первых, не фанат. Во-вторых, последний раз общался с сериалом бог знает когда, кажется, еще на Super Nintendo. В-третьих вычитал отзывы, что новичкам тут приходится очень туго – бьют безжалостно. Но… знакомый подсунул диск – стало быть, был повод рискнуть. После нескольких вечеров могу подтвердить: новичков действительно бьют. И больно.

СТАТУС: Боец-любитель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Street Fighter IV

Евгений Закиров



Пройти Resident Evil 5 можно за два вечера, собрать все эмблемы BSAA – за три часа. Ровно столько же времени уйдёт на то, чтобы открыть все бонусы, купить все статуэтки, попробовать закидать монстров куриными яйцами и накопить золота на лук для Шевы. Кстати, госпожа Аломар – второй после графики неоспоримый плюс RE5. Её любят все: и журналисты, и блоггеры, и японские художники додзинси. Ну а других плюсов нет.

СТАТУС: сочинитель **СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:** Resident Evil 5, Guitar Hero World Tour

Блогосфера

Рупор игрового сообщества

Во Всемирной паутине по адресу community.livejournal.com/ru_gameland можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы об игровой индустрии и производимых ей продуктах. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы предоставляем вашему вниманию.

Любопытно, но обсуждение двух совершенно разных тем «Блогосферы» в итоге пришло к одному и тому же – к вопросу одержимости людей играми. Первый пост – про людей, для которых компьютерные игры стали неотъемлемой частью жизни, второй – про недавно анонсированный сервис OnLive, его перспективы и потенциальное влияние на ленивых



Лайфстайл

kingofpingus

На днях шёл и думал о культуре игр вообще в жизни человека. Для РФ это, конечно, немного странно, хотя у нас и пишут периодически о косплеях мифичных, всё же косплэй у нас за гранью внутренних комплексов. Забитый, зажатый народ в большинстве своём. Но суть даже не в косплеях. Вопрос именно в том, для кого консоли, допустим, так или иначе переросли в лайфстайл, т.е. дают вам душевную гармонию именно в постоянном существовании. Когда вы едете в метро, сидите на работе... ну и, само собой, находитесь дома.

Так или иначе, игры дают некую субкультурность, в одной замечательной книге Линус Торвальдс сказал примерно следующее, что народ настолько задрочен, что хочет быть частью вообще чего либо, в данном случае – приобщаться к миру геймеров от и до. И это имеет место быть, т.к. многим недостаточно пройти, сидя на диване, очередную JRPG, людям хочется нести на себе отпечаток сообщества.

Ну так вот, кто превращается в реального фанбоя? Начинает фетишить на буклеты, плакаты, майки и разглядывать тёток в раскрепощённом косплее? Кто считает фанбойство лайфстайлом? У кого это явление так или иначе проявилось?

P.S.: Но как же, всё-таки, сурова реальность в пределах нашей страны, как люди стесняются своих интересов!



sergiyseriy

А что есть для тебя фанбои? (понял только, что они зло)

Мне не ясно, что плохого в том, чтобы повесить, например, красивый плакат из понравившейся игры/аниме на стену, если он красив при этом.

А погружение в мир – это вообще круто, на мой взгляд, когда читаешь книгу, то чем глубже погрузишься в мир, тем интереснее будет тебе и тем ярче ощущения от прочитанного (как пример).

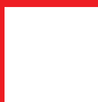
Для меня фанбои – это когда изучают не вселенную, а какие-то вещи, которые около неё, причём изучают досконально – как снимается кино в деталях, например, – для меня это как раз разрушение мира.



deep_sky

А что делать, например, если игры нравятся, пластиковые фигурки роботов нравятся, но нет какой-то особой мании ко всему этому? (чего уж говорить о запахе свежих мануалей по утрам)

А комплексы – для школьников (хотя в своё время не чувствовал ничего такого). Когда играю в PSP в метро, мне как-то начхать, что умудрённые годами люди на меня смотрят искоса.



true_3pac

Я стесняюсь, что я геймер.

Стесняюсь, что в 25 я серьезно отношусь к играм, и у меня есть фигурка Марва.

Стесняюсь, что слушаю Whitesnake, и в шкафу висит косуха.

Стесняюсь в метро играть в Супер Принцессу Пич.

Поэтому у меня есть полугламурное шмотье, есть диски с айронби, есть прочая хрень для маскировки, я знаю кто такая Ульяна Цейтлина и делаю вид, что мне это интересно.

Потому что в России – вот так.



darkwren

Ну, не совсем так.

Было очень смешно, когда меня Малахову (ну, который с первого канала) представили, как «компьютерного гения». Иногда еще «хакером» называли. Т.е. работает ассоциация «игры – компьютер – хакер – крутой технический специалист, типа Билл Гейтс». В итоге – респект и уважуха. Понятное дело, что работает не всегда, а на людях, которые не очень понимают, что такое игры.

Но хрень для маскировки все равно полезна, да.



kingofpingus

Соответственно, в обратную сторону это тоже работает с таким же успехом: когда сборище админов видит у меня на столе пад или PSP – при том, что с серьёзной рожей мы админим сервера сидим, это вызывает бурю эмоций. Со стороны технических специалистов геймерство выглядит как из ряда вон деградация)

Я СТЕСНЯЮСЬ, ЧТО В 25 Я СЕРЬЕЗНО ОТНОШУСЬ К ИГРАМ, И У МЕНЯ ЕСТЬ ФИГУРКА МАРВА.



On-live и сильная облачность

holyholyshit

Тут недавно компания OnLive представила сервис по прокату игр на основе так называемых «облачных вычислений». Сказ идет о том, как все сложные ресурсоемкие операции за нас будут делать серверы, а мы, вооружившись относительно широкими (всего 5 Мбит) каналами, забудем о системных требованиях, пиратстве и апгрейдах. Сразу вспоминаются пророческие слова брата-Кена (не который с Барби, а который Кутараги) о том, что, дескать, PS4 откажется от носителей и перейдет на цифру целиком. Это куча-куча трафика. Сейчас Sony берет с издателей честные 16 центов за каждый гигабайт скачанного из PSN контента, Microsoft же гасит трафик оплатой пользователя за GOLD-аккаунты в Live. В любом случае, нагрузка на оборудование будет только расти. Несложно сообразить, что те каналы, которые мы имеем сейчас, в большинстве своем на подобную нагрузку попросту не рассчитаны, а значит либо нас ждет плохой сервис, либо правильные интернеты. Вы как?



aki_scorpion

Это всё из области фантастики. Выльется максимум в казуальные проекты. Даже если в полноценные, никто не берёт во внимание другую сторону дела. А именно – магистральные каналы.

Как проработавший в сфере магистральных провайдеров около 7 лет (сейчас уже другим занимаюсь), могу сказать, что уже сейчас нагрузка на существующее оптоволокно почти пиковая. Передача телевидения в HD, промышленная, банковская сфера (выделение ВПН), телетрансляции, телефония, сотовая связь… В ближайшем будущем – даже бытовая техника. Простой пример, вспомните, как легли РосТКомовские каналы во время демонстрации Олимпиады?

Сейчас существуют определённые решения, расширяющие полосу. Но это – дорогостоящие решения, и расширение полосы просто физически не может происходить пропорционально росту пользователей сети. Вспомните, по России кто предлагает нормальную оптику (не последние мили)? РосТелек, у которого не одноранговая сеть. Половина – оптика, процентов 25 – радиорелейки, коакс… ТТК – 70 тысяч километров оптоволокна. Голда – в основном оптика, хотя тоже не одноранговая. РосЭнерго планирует провести оптику по высоковольткам. Спорное и неоднозначное решение, с незавидным качеством сигнала. Например, у нас всего два канала в Японию. Трансатлантический кабель, строительство которого – огромные денежные вливания. Пропускная способность его тоже весьма ограничена.

А теперь представим 27 и более гигабайтные игры, труHD видео… мультиплеер… и совместим со всем остальным вышесказанным. А если каналы рухнут? Кредитные карточки, транзакции, торговля, прочие финансы… Вот когда веселуха начнётся.

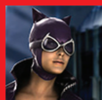
Поэтому… я не верю в светлое и безоблачное будущее таких проектов. В настоящее время это ФИЗИЧЕСКИ невозможно. Никто не выделит геймдевам таких каналов.



niggative

Меня не устраивает то, что моя игра будет на каком-то сервере, а то, как будет играться, зависит от моего интернет-подключения. У меня ничего нет на руках – это всё равно, что за ролики на ютубе платить. А если у них сервак слетит? все без игр останутся?

Я на 100% уверен, что эта затея провалится, ну или, как максимум, будут игры как на Стиме.



darkwitchblade

Согласен. Кстати, подобные вопросы уже возникали у меня с онлайновыми играми с абонентской платой – «какого лешего я должен ПЛАТИТЬ за ПРОВЕДЕННОЕ В ИГРЕ ВРЕМЯ, учитывая, что уже заплатил за саму игру?». Здесь та же схема. С какого перепугу мне платить за постоянный трафик, а если во время урагана дерево упадет и инет отрубится, мне без игр сидеть? Или контроль за такими ЧП тоже возьмет на себя организатор проекта? Трафик – ладно, хрен с ним, анлимы есть, но от отключений интернета это ни разу не спасет.

Игра должна быть под рукой. Даже Steam прекрасно работает в оффлайне.

Еще можно провести аналогию с мобильными телефонами. Сигнал оператора ловится в реальном времени. В деревне ловит только с горки и то не всегда. Однако деньги исправно берет.

Эта затея нормально не реализуема, пока быстрый и дешевый инет не будет вообще везде. А каким-либо образом отказываться от потока и сливать игры, скажем, на хард – так Стим уже этим прекрасно занимается. Любой из путей проигрышный.



anarxaos

По-моему, это анонсировалось уже стописят раз. Да и нету причин не верить в это, всё к тому и идёт. Если люди могут управлять своими деньгами через интернет, то почему бы не делать через него всё остальное? Заказать пиццу, посмотреть фильм, поиграть в игру – всё это можно через интернет, правда, пока это всё в разумных пределах… Сейчас же господа, заботящиеся о том, чтобы мы как можно меньше отрывали наши пятые точки от кресла, стараются эти разумные пределы уничтожить. С одной стороны, хорошо – сидишь себе дома, не дуешь в ус, не надо куда-то ходить за новым фильмом, или ждать под дверями магазина новую игру. Вот только лично мне не по душе всё это. Я лучше выберу день поприятней да пройдусь до магазина, куплю там заветную коробочку и буду всю дорогу назад ощущать её практически незаметную тяжесть. А то, может, и в кафе сверну, попью чайку, свежего… ароматного… поглазею на прохожих, пока ещё не все задницы прилипли к диванам. А есть те, кто не хочет выходить на улицу, потому что у них нету нормальных друзей, там скучно и слякотно, уж лучше посидеть дома за компом (приставкой, телевизором) и никуда не выходить. Я знаю несколько каких человек, и ещё больше знаю тех, кто находится на грани такого состояния, и уверен что их ещё больше. Просто, вот представь, есть маленький мальчик, застенчивый и добрый, и у него есть комп со свободной закачкой игр, фильмов и т.д. Нафиг тогда вообще улица?



holyholyshit

Мальчика, конечно, жалко. Но это его проблемы и его лень. Человек не бывает жертвой обстоятельств – он сам источник того, что его окружает. Так что вопросы воспитания, социологические изыскания на тему ложных ценностей в обществе, а также обсуждение проблем со здоровьем и комплексов оставим умным болтунам.

Если просидеть полгода на диване за консолью, отвлекаясь на сон, еду и прочие неприятные необходимости, то помимо прыщей на заднице будет еще и остеохондроз с ослабленными мышцами и избыточным весом. Вес этот, к слову, также давит на внутренние органы, нарушает кровообращение и стимулирует развитие откровенно гадких болячек, из которых геморрой самое меньшее зло T_T

Так вот, если человек не слушается своего тела (а боль и дискомфорт – сигнал к действию, без вариантов), терпит и жалуется на, то он уподобляется коту, которому яйца прищемили, а он перевернуться на бок не хочет – лежит и орет. Период «застенчивого мальчика» проходит, и начинается период «жлоба-раздолбая», который не то что семью – себя содержать не может. И виноваты тут не игры, ТВ и интернет, и даже не родители с неправильным воспитанием (ребенок впитывает все основы поведения до 5 лет, потом уже сам-сам все). Ответственность целиком и полностью ложится на (не)широкие плечи того, кто относится наплевательски к себе-любимому и своей жизни. К единственному человеку, который гарантированно всегда будет рядом и никогда не уйдет.

И если этот мальчик так относится к себе, то он, верите-нет, не способен относиться хоть чуточку лучше и к окружающим. Он не застенчивый, он, пардон, от лени одурел. И это целиком и полностью его лень! Такое мое мнение.

P.S.: И да, это очень хороший человек при любых обстоятельствах, при встрече я с удовольствием пожму его ленивую руку. Только вот мы ни за что не встретимся – просто ему лень.

ЕСЛИ ЛЮДИ МОГУТ УПРАВЛЯТЬ СВОИМИ ДЕНЬГАМИ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ, ТО ПОЧЕМУ БЫ НЕ ДЕЛАТЬ ЧЕРЕЗ НЕГО ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ?

Обратная связь

Vox populi vox Dei

Пишите письма: strana@gameland.ru
или Москва, 119021, ул.Тимура Фрунзе,
д.11, стр.44, ООО «Гейм Лэнд»,
«Страна Игр», «Обратная связь»



Хотите попасть на наши страницы?

Нет ничего проще – напишите письмо. Да такое, чтобы оно было интересно геймерам. А уж мы опубликуем, будьте уверены!



Nice!



Фотограф: Мария Пухова

Эх, было время! Кем только я себя не представляла! Трогательная, хрупкая и такая забавная Риноа, непобедимая и блистательная обладательница косички и пары пистолетов Лара, рок-звезда с пластмассовой гитарой... Теперь же я не кто иная, как Шева Аломар из RE5: ношу сапоги с каблуками, беру уроки рукопашного боя, загораю в солярии и плачу по ночам из-за того, что Бог не создал меня мулаткой с нежной кожей цвета каппучино.

Калипсо

Присылайте свои вопросы на номер **8-926-878-24-59**

Новая жизнь Гордона Фримена

Здравствуйте, уважаемая редакция!

Являюсь поклонником вашего журнала с 1996 года, однако пишу в «Обратную связь» впервые, да и то по довольно необычному поводу. Сам я очень большой поклонник вселенной Half-Life и мне очень запомнилось прохождение данной игры, напечатанное в вашем издании: попытка изложить все события от первого лица была довольно необычной и интересной, правда напрочь лишенной литературной составляющей. И вот я сам загорелся идеей написать полноценный очерк о судьбе Гордона Фримана. Причем я постарался изложить всю историю от лица сразу трех героев первой части. С данным письмом прилагаю первую главу того, что у меня вышло. Надеюсь, вам это будет интересно, и может быть, кто его знает, вы решите это опубликовать. Спасибо за внимание!

Павел Саломатин,
tektotekst@mail.ru

Константин Говорун // *Спасибо. Мы положили этот рассказ на диск – чтобы другие читатели тоже могли посмотреть. В предыдущем номере, к слову, мы объявили о том, что очень ждем ваш креатив по мотивам игр, то есть картинки, тексты, видео, фотографии. Полученные материалы будут публиковаться, как минимум, на нашем DVD.*

Коты сломались!

Здравствуйте. Помогите пожалуйста запустить продукт Mainichi issho (PS3). У меня есть аккаунт на японском сторе, скачал эту игру, вроде бы она установилась и после запуска сразу стала обновляться. Сразу после завершения обновления возникает какая то надпись на японском (в центре черного экрана) и все... Я пробовал запускать несколько раз, но снова и снова вижу только черный экран – нет видимых загрузок(лампочка-индикатор на жестком диске не горит – значит ничего не происходит). Покопавшись в Интернете я нашел что вроде бы нужно еще и время передвинуть (автоматически через Интернет) – не помогло. Запускал ее естественно с японской учетки. Что ей еще нужно, не пойму. Вся надежда на Вас!

С уважением Юрий.

Игорь Сонин // *Это нормальное поведение Mainichi Issho: после установки она скачивает обновление, а потом просит пользователя вручную ее перезапустить. Проблема не в этом. Проблема в том, что после мартовского обновления сервис стало невозможно запустить за пределами Японии. Видимо, программисты внесли в код какие-то изменения, проверяющие региональную принадлежность игрока. Не помогает ни запуск на японской консоли, ни под японским аккаунтом PSN, ни через японский прокси-сервер. Похоже, что теперь пользоваться Mainichi Issho из России невозможно. По крайней мере, мы не знаем способа обойти это ограничение. Остается только надеяться, что однажды Sony*

Занудный FAQ

Вопросы, которые нас утомляют. Отвечаем в последний раз!

Уважаемая редакция «Страны Игр», а почему вы не выкладываете на PC-диске дополнения для Fallout 3?

Потому что это не бесплатные фанатские моды (лучшими из которых «Страна Игр» всегда делится со своими читателями), а коммерческие продукты, продающиеся за деньги. Выложить на диск Operation: Anchorage или The Pitt, не согласовав это с издателем и не заплатив ему много-много денег, – это преступление. Вот если вы убедите Bethesda Softworks, что это хорошая идея, – мы с удовольствием порадуем всех поклонников Fallout 3.

В номере 06 (279) была рецензия на игру Ninja Blade. А на PS3 он тоже выйдет или это очередной ninja-360?

Увы, это действительно «очередной ninja-360», которую From Software разрабатывала специально для Microsoft (кто игру издает, мы обычно указываем на информационной плашке в обзоре). Быть может, когда-нибудь (это зависит от типа контракта между разработчиком и издателем) Ninja Blade и будет портирована на PlayStation 3, как Ninja Gaiden или Ninja Gaiden II, но

прекратит эту издевательскую дискриминацию. По роковой случайности наш номер со статьей про Mainichi Issho вышел в продажу 12 марта, ровно в день злополучного обновления. Предвидеть такое развитие событий мы, к сожалению, не могли – до этого все стабильно работало на протяжении нескольких лет. Приносим свои искренние извинения.

Логово геймера

Привет огромнейший всем, кто работает в «Стране Игр»! Хочу поделиться с вами фотографией своей комнаты, где пролетают часы за любимой приставкой. Надеюсь, вам понравится. И, может быть, вы ее когда-нибудь напечатаете в моем любимом журнале!

VIKTOR-KUN



Константин Говорун // *Обязательно напечатаем. А если бы ты еще был девушкой и сфотографировал себя на фоне PlayStation 3 и в костюме Лары Крофт – напечатали бы на полстраницы или даже еще крупнее!*

Ретро-сокровище

Привет, уважаемый журнал «Страна Игр»! Давно хотел вам написать о своей ретро-вещице. Был подписан на ваш журнал и хотел отправить это письмо очень давно, но – сперва суета, работа, потом подписка закончилась... Но лучше поздно, чем никогда. Надеюсь, кому-то это будет интересно. Тем более что среди читателей вашего уникального журнала есть как новички (которые не знакомы с предметом моей гордости в силу своего возраста и потому им, думаю, будет интересно узнать, «как это было» много лет назад), так и уже взрослые люди (которым, наверняка, будет приятно предаться ностальгии).

Итак. У меня до сих пор дома хранится вот такой раритет – «Импульс М». За подобными названиями когда-то скрывался старый добрый ZX Spectrum. Спешу поделиться своими фотографиями.

Фото 1. К сожалению, сам компьютер уже не работает, выдает ошибку при запуске. Да и с недавнего времени не имею достаточно старого телевизора с подходящими видеовходами. Ведь многие стандарты разъемов давно устарели.

Фото 2. Вот что на самом деле значит слово «джойстик». Это же «палка-удовольствия» (словосочетание слов joy и stick можно перевести на русский именно так)! Именно с таких манипуляторов и пошла манера называть все игровые пульты для «джойстиками», а правильное слово «геймпад» вошлов обиход по России относительно недавно. И теперь уже «джойстиками» не кличут все подряд.

Фото 3. А вот этот джойстик не получалось подсоединить к моему «Импульс М» (немного разные разъемы). И я им так ни разу не пользовался с момента покупки в раннем детстве. Так что прибор совсем новенький, несмотря на возраст. Отдам недорого в хорошие руки. :)

Фото 4. Сам «Импульс М», по сути, состоящий из одной только клавиатуры (в ней же находятся все разъемы, входы-выходы, ну и само «железо») и блока питания. Приглядитесь – эдакая смесь печатной машинки (с характерным для них расположением рядов клавиш лесенкой) и нынешних клавиатур.

Фото 5. А вот и игры. На аудиокассетах. Сколько, говорите, гигабайт у этих носителей? :)

Особенно радуют вкладыши и надписи названия игр на русском языке. Так, например, игру Saboteur в свое время обозвали «Минирование зданий». Ну и, конечно, столь привычные нам заявления на обложках, гордо выкрикивающие «На русском языке!». Да, пиратка, это, конечно, не особо хорошо... Но, клянусь, лицензии в моем городе нигде не было! Да и, честно говоря, я тогда даже не и знал, что игры бывают «пиратские» и «лицензионные». Время было такое.

Фото 6. И напоследок еще одна фотка. Два из трех джойстиков (кроме синего) до сих пор работают и почти не использовались. Остальные давно выброшены, потому что у них «свернута шея». Такое в запале игры случалось не редко. Играешь, играешь, уворачиваешься каким-нибудь самолетиком от вражеских снарядов и вдруг – ХРУСТЬ! Палка сломана, удовольствие кончилось, игра досрочно закончилась.

В общем, чудное было время. Теперь, правда, во всем этом оборудовании нет никакого смысла, потому что есть эмуляторы. Да еще и с возможностью сохраняться в любой момент времени и без долгих загрузок. Я, кстати, разве не сказал? Каждую игру с кассеты приходилось загружать какое-то время. Для этого нужно было специальным макаром подключить магнитофон к компьютеру. Магнитофон, при проигрывании кассеты с играми, передавал спецсигналы по кабелю, а они воспринимались компьютером как команды. Разные игры грузились разное количество времени. И, насколько я помню, это занимало не две минуты (но и не более получаса). Некоторые игры требовали подгрузки прямо во время игры: прошел уровень и опять подгружай с кассеты.

Вот и все, что я хотел вам рассказать. Извините за не самые качественные фотки, но ведь геймер не обязан быть хорошим фотографом. Да и, я уверен, настоящий игроман будет видеть только сам «Импульс М» и закроет глаза на всё остальное. Если есть желание, можете разместить данное письмо в вашем журнале (где-нибудь) в ретро-рубрике. Я не против. Главное, мне сообщите, пожалуйста, в каком номере будете размещать, чтобы я не пропустил и обязательно купил его.

Спасибо за внимание!

Будьте здоровы!

Антон Очередько,
г. Краснодар

Константин Говорун // *По-моему, это прекрасно. Когда я был маленький и глупый, мне родители купили только «Денди». И еще Commodore 64 с учебником по языку BASIC на голландском языке.*

Илья Ченцов // *Мой «Спектрум» назывался «Дельта-С» и был снабжен неработающей кнопкой переключения кодировки «РУС/LAT». В Перми лицензионных кассет тоже было не достать, зато пиратские спокойненько лежали на прилавке в универмаге недалеко от нашей школы. Я тогда работал внештатным репортером местной газеты и решил позвонить в магазин и выяснить, где они берут игры, чтобы написать сенсационный материал – интервью с настоящим пиратом. Но товароведы почему-то не раскололись, и беседа не состоялась.*


1



2


3


4


5


6

подобные планы (если они, конечно, вообще есть) до поры до времени всегда хранят в страшном секрете.

Повлияет ли кризис на качество создаваемых игр?

Скорее да, чем нет. Как минимум, многие студии вынуждены сокращать свои расходы, увольнять людей и, не исключено, что им приходится также отменять или замораживать «проекты с высокой долей риска», те самые игры с претензией на оригинальность, которые могут как «выстрелить», так и с треском провалиться. Впрочем, есть и другое мнение: мол, наконец-то вымрут все «ненужные» игры и останутся только хорошие. Конечно, у каждого издателя свой взгляд на положение вещей и свои стратегии развития, но както реагировать на кризис приходится всем.

«СИ», я слышал, что вышел комикс Gears of War source book. Вы опубликуете его?

Нет, еще не вышел, в магазинах США его ожидают не раньше 10 июня. Примерно тогда же в продажу поступит и восьмой выпуск основной линейки комикса (это уже будет новая история от нового художника). Будет ли «Страна Игр» продолжать публикацию «Шестерён войны» после шестого выпуска (в котором закончится сюжет «Дыры»), зависит в первую очередь от читателей. Во вторую – от Microsoft. Ну а мы, если все будет хорошо, обязательно вас порадуем.

Без комментариев

Графика или Геймплей?



black metal spider:
Вот некоторые игроки оценивают игру по графике, и им по колено во что играют, главное – МОЩНАЯ ГРАФИКА. А некоторым по колено то, какая графика у игры, главное для них – ГЕЙМПЛЕЙ! А некоторые вообще играют в игры и все, их не интересует такие нюансы! А как вы относитесь к этому?



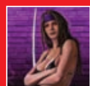
mr. President:
Конечно, у меня сейчас попа треснет, но и то и другое желательно – есть примеры. Но все же геймплей важнее Крайзиса.



Arifiel:
Если графика хорошая, то в игру играть приятно, если хороший геймплей, то играть интересно. Что я предпочитаю – зависит от настроения. Если хочется «полюбить» себе мозг, то тут подойдет что-нибудь интересное. Если же мне за день (за неделю) мозг и без того хорошо «полюбили», то предпочту что-нибудь приятное. ^_______^



Эндрю Райан:
Для меня главное, конечно, геймплей. И в зависимости от жанра уже – интересные персонажи, сюжет, дизайн и атмосфера. Хотя графика очень подробно все это подчеркивает, все же картинка не главное.



SpyGirl:
Зубодробительный геймплей и хорошо сбитый сюжет! А вот графика... она явно на втором месте...
Хотя в наше время разработчики скорее уделяют большее внимание графике, а не геймплею и истории...

Дискуссия продолжается
на онлайновом форуме «СИ».
Ждем вас на http://forum.gameland.ru

Погибший жанр

Привет, «СИ». Несколько лет назад проходили слухи, что жанр квест доживает последние дни и скоро совсем исчезнет. Год назад такая же ситуация случилась со стратегиями. Но ничего подобного не случилось. Данные жанры существуют и очень неплохо себя чувствуют на PC. С консолями, конечно, дело другое. Тут бал правят адвенчуры, экшны и прочая мишура с их сочетаниями в различных пропорциях. А вот чего действительно нельзя увидеть на полках магазинов, так это настоящих хорроров. Не подумайте неправильно, я не фанат данного жанра, но всё-таки испытываю к нему некоторые чувства. Когда-то данное письмо могло бы причинить много возмущения в лице геймеров и знатоков видеоигр, да и сейчас тоже это возможно. Мол, начнут рассуждать, чего ты говоришь, когда в магазинах стоят новый Silent Hill, Left 4 Dead, летом прошлого года свет увидел Alone in the Dark, а на подходе Resident Evil 5. А теперь приглядитесь внимательнее, что это за игры. Чистым хоррором можно назвать только Silent Hill. Left 4 Dead – чистопородный экшн с бешеными скоростями, Resident Evil 5 недалеко от него ушел, а Eden Games так вообще официально заявила, что AitD – survivor и никакой не horror. Все эти игры объединяет одно: все они сделаны в современную эпоху, когда уже в привычку вошло менять старые стереотипы, делать игры более реалистичными, чтобы они как можно сильнее походили на обычный мир. И тут бы хотелось сразу обратиться к самим разработчикам: «А вы пробовали себе представить такую ситуацию: вышел утром из дому или приехал к другу в соседний город, а там все в руинах, кровавые следы на каждом шагу, а из-за поворота со скоростью гончей собаки несется зомби. Что ощутишь в этот момент? Правильно, страх и панику. И даже наличие мощного стрелкового оружия на заднем сиденье и вездесущие патроны с аптечками дела не поправят. Спасует даже крутой вояка из спецслужб». Тем паче нам предлагают персонажей, которые уже вовсю умеют пользоваться оружием. Одно дело, когда перед нами военный или милиционер (Коп), но когда простой сервайвер, чудом выживший в этой ситуации, начинает стрелять из всевозможных стволов, – это уже перебор, ни в какие рамки не лезет. Из игр убрали главное – дух хоррора. А ведь он был, был в девяностых – золотую эпоху этого жанра. Тогда перед нами были игры, предлагающие влиться в ситуацию, проникнуть в создание персонажей и ощутить, что ты там, в этом мире, и надо спастись, а как? Надо схитрить, приглядеться, что можно сделать. Особенно в данном плане меня порадовала Resident Evil 3: Nemesis. Это лучшая survivor horror игра, которую никто никогда не превзойдет, если современная игровая индустрия будет идти тем же путем. Но тут главное не переборщить, иначе survivor horror приобретет только статус хоррор и превратится в обычную страшилку с ожиданием каждого следующего угла, откуда может появиться ужасная тварь, и прикончить беднягу одним укусом. Ведь в основе жанра лежит намерение не напугать, а наполнить пространство теми же чувствами, что ты мог бы ощутить в данной ситуации, оказавшись там. Так что, уважаемые редакторы «СИ», посоветуйте всем, кто отважится сделать игру про survivor horror, пусть не гонятся за новизной, а обратят внимание на игры эпохи PSone. Если объединить ту атмосферу и современные новинки, получится нечто, достойное десяти баллов.
P. S. Конюх Семен навел панику по поводу отсутствия номеров «Страны Игр» в Нижнем Новгороде. Не знаю, как у него, а у нас в Твери можно найти свежие номера практически везде. Существуют, конечно, ларьки, где «СИ» никогда не бывает. В одном таком был замечен только Bestатый номер, а вот там, где мне удобнее покупать, он почему-то отсутствовал.
P. P. S. В Твери строится уже третий полиграфический комбинат. На наш город приходится треть российского книгопечатания. Не хотите ли выпускать «СИ» у нас?
Ваш вечный почитатель Сергей.

Илья Ченцов // *Знаете, если вы, играя в Resident Evil 5, попробуете вжиться не в шкуру обросшего мускулами со времен предыдущих частей игры спецназовца Редфилда, а несчастного негра, которого белые люди против его воли заразили каким-то паразитом да еще и сознание подчинили – вот где хоррор-то! Чувствуете эту глисту в животе, в спинном мозге? Вам бы к доктору, да все доктора работают на злых белых людей. Кто знает, с какими чувствами эти лоснящиеся на солнце африканцы бегут на Редфилда? Может быть «сейчас он выстрелит, и все кончится?»*
Но там хоть ситуация понятная. А вот в The Path вообще черти что творится. Какой-то survival наоборот – выжить просто, но неинтересно. А вот ходить по лесу, разглядывать и собирать всякие странные предметы, встретить Волка и погибнуть – страшно, но как будто и правильно. Игра, как Las Plagas, пролезает в мозг и завладевает думами: почему разработчики обманывают нас, что символизируют девочки, лес, Бабушка, Волк, сапог, машина и телевизор? Мне кажется, такой хоррор – правильнее. Кстати, игру в России будет издавать «1С», так что шансы познакомиться с ее русской версией у вас немалые.






94
FM
www.radiounost.ru

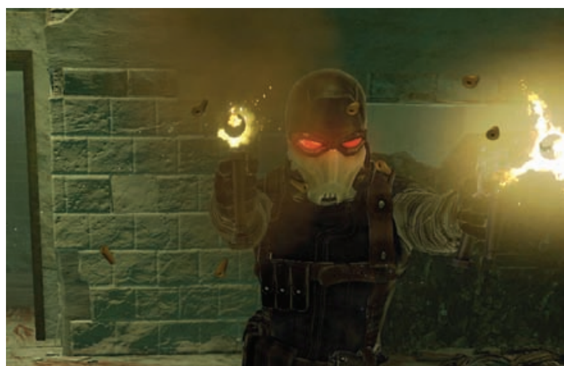
Содержание PC-диска

Много разных полезных файлов на PC-диске

Видео на PC-диске

Все, что не попадает в стандартные разделы нашего DVD-диска, выкладывается здесь. Например, это ролики к рубрике «Банзай!» и трейлеры фильмов. Также на этом диске находится рубрика «Территория HD», где мы публикуем ролики в разрешении 720p.

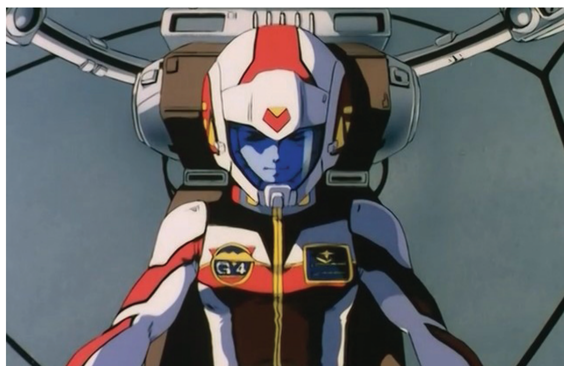
Wanted: Weapons of Fate (PC, PS3, Xbox 360)
Неожиданно на нас обрушился поток весьма неплохих игр по мотивам фильмов. Вот теперь и «Особо опасен» обзавелся вполне себе хорошей игровой адаптацией.



Grand Ages: Rome (PC)
Очередная игра про так любимый разработчиками Рим вышла очень достойной. Причем она очень недурна не только со стороны игровой механики, но и внешне.



Gundam
Обратите внимание на любительский клип Gundam Anthology, созданный на песню Ai Senshi в исполнении Гакта. Видеоряд в нем собран из огромного количества различных сериалов цикла «Гандам».

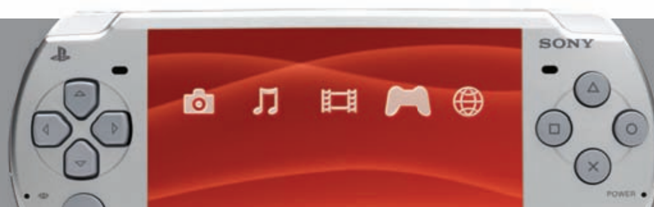


Там, где живут чудовища
Симпатичный трейлер фильма, который рассказывает о приключениях мальчика Макса, нашедшего таинственный лес, полный таинственных чудовищ.



PSP Zone

Прошивка: 5.03
Демоверсия: Soul Carnival Character Add-On
Видеоролики: Bleach: Heat the Soul 6, Hayate: Nightmare Paradise, DiRT 2
А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое…



Слово редактора

Легендарной игре по мотивам фильма «Золотой глаз» уже больше одиннадцати лет, а она все еще будоражит умы игроков. Создателей модификаций – в частности. Встречайте, GoldenEye: Source Beta – осовремененный мультиплеерный режим классики на движке Source. Настоятельно рекомендуем поиграть в это чудо и доказать, на ком смокинг лучше сидит. Ну а если бондиана и сетевые побоища вам неинтересны, то рекомендуем обратить внимание на рубрику «Территория HD», в которой у нас засветились стремительный боевик по фильму «Особо опасен» и неторопливая градостроительная стратегия Grand Ages: Rome. **//Александр Устинов**

Инструкция

1. Что делать с PC-диском?

Второй из двух наших дисков записан в обычном PC-формате. Здесь вы найдете необходимые для настоящего геймера файлы – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-диск оснащен собственной оболочкой, упрощающей доступ к материалам на диске. Посмотреть этот диск на консоли невозможно, необходим персональный компьютер. Исключение – рубрика «Территория HD».

2. Разделы

- **Территория HD** – ролики с геймплейной нарезкой из части обозреваемых на видео диске игр, которые можно посмотреть не только на PC, но и на PlayStation 3 и Xbox 360.
- **Демоверсии** – пробуйте игру еще до ее выхода.
- **Патчи** – «заплатки», устраняющие ошибки уже вышедших игр.
- **Банзай!** – видеоприложение к журнальной рубрике.
- **Бонусы** – старые номера «Страны Игр», «Путеводителя» и Official PlayStation Magazine в формате PDF и прочие маленькие радости.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.
- **Галерея** – скриншоты, арт и обои из игр, фильмов и аниме.
- **PSP-Zone** – демоверсии, ролики, полезные программы, обои и многое другое для PSP.
- **Shareware** – бесплатные или условно бесплатные игры.
- **Софт** – свежие версии разнообразных программ, а также постоянный джентельменский набор.
- **Widescreen** – трейлеры новейших фильмов.

2. FAQ

Q: Как посмотреть ролики в рубрике «Территория HD» на консолях PlayStation 3 и Xbox 360?

Xbox 360: Зайдите на вкладку «Мультимедиа», выберите пункт «Видео», источник – «Текущий диск», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик (Внимание! Может понадобиться скачивание кодека из службы Xbox Live).

PlayStation 3: Зайдите во вкладку «Видео», выберите «диск с данными», затем пройдите по директориям content/02 HD Territory, зайдите в интересующую папку и запустите лежащий в ней ролик.

Q: Не читается диск! Что делать?

Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес hh@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список всех материалов на двух дисках «Страны Игр»

Видеодиск:

Видеофакты

Видеопревью:
- Punch-Out!! (Wii)
- Wolfenstein (PC, PS3, Xbox 360)

Видеообзоры:
- Wanted: Weapons of Fate (PC, PS3, Xbox 360)
- Resistance: Retribution (PSP)
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars (DS)
- Grand Ages: Rome (PC)
- King's Bounty: Принцесса в доспехах (PC)
- MadWorld (Wii)
- Perfect World (PC)

Трейлеры:
- Wolfenstein (PC, PS3, Xbox 360)
- R.U.S.E. (PC, PS3, Xbox 360)
- Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)
- Modern Warfare 2 (PC, PS3, Xbox 360)
- Need For Speed: Shift (PC, PS3, Xbox 360)
- Fight Night Round 4 (PS3, Xbox 360)
- DiRT 2 (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS)
- inFamous (PS3)
- Battlefield: Bad Company (PC, PS3, Xbox 360)

Special:
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (игрофильм)
- Крутятся картриджи (ретро-программа)
- Россия десу
- Batman: Arkham Asylum (демонстрация)
- Без винта

PC-диск:

Демоверсии:
- Flock! Овцы против НЛО

Территория HD:
- Wanted: Weapons of Fate
- Grand Ages: Rome

Дополнения:
- Age of Empires III: The Asian Dynasties
- ArmA: Armed Assault
- Battlefield 1942
- Battlefield Vietnam
- Battlefield 2
- Call of Duty 4
- Company of Heroes
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Doom 3
- Far Cry
- GTA: San Andreas
- Half-Life
- Half-Life 2
- Portal
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Team Fortress 2
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- The Sims 2
- Unreal Tournament 2004
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

PSP-Zone:
- Прошивка 5.03
- Soul Carnival Character Add-On (демоверсия)
- Bleach: Heat the Soul 6 (трейлер)
- Hayate: Nightmare Paradise (трейлер)
- DiRT 2 (трейлер)

Банзай!:
- D.Gray-man (опенинг)
- Gintama (опенинг)
- Gundam AMV (клип)
- Намиэ Амуро - Dr. (клип)
- UVERworld - Gekidou (клип)

Драйверы:
- DirectX End-User Runtime (Март 2009)
- Forceware 182.50 Vista 32-bit WHQL
- Forceware 182.50 Vista 64-bit WHQL
- Forceware 182.50 XP 32-bit WHQL
- Forceware 182.50 XP 64-bit WHQL

Патчи:
- Burnout Paradise: The Ultimate Box v1.100 Интернациональный
- Company of Heroes: Opposing Fronts v2.301 - 2.400 RU
- Gothic 3: Отвергнутые Боги v1.08.9 RU
- Grand Theft Auto IV v1.0.2.1 RU
- Command & Conquer: Red Alert 3 v1.09 RU
- Tom Clancy's EndWar v1.0.0.0 RU
- Warcraft III: Reign of Chaos v1.23a RU
- Warcraft III: The Frozen Throne v1.23a RU

Софт:
- GMER 1.0.15.14966
- Spyware Terminator 2.5.6.316
- SUPERAntiSpyware Free 4.26.1000
- VideoMach 5.3.2
- Fresh Download 8.22
- MozBackup 1.4.9
- NetInfo 6.8 build 329
- Online TV Player Free 4.9.2
- Skype 4.0.0.224
- Backup4all 4.1 build 133
- Clipboard Help Spell 1.24.01
- Hot CPU Tester Pro 4.4.1
- MetaBench 0.98 Beta
- Unlocker 1.8.7
- Foobar 2000 0.9.6.4
- Miro 2.0.4
- Mp3tag 2.43
- Autoruns 9.40
- CCleaner 2.18.878
- CrystalDiskInfo 2.5.1
- EVGA Precision 1.5.1
- Final Uninstaller 2.1.8
- RegVac Registry Cleaner 5.01.22
- Vopt 9.10
- XPepius 3.1.0.708

Софт-стандарт:
- WinRAR 3.80 RU
- Mozilla Firefox 3.0.7
- Virtual CD 9.3.0.0
- Adobe Acrobat Reader 9.1 Rus
- K-Lite Mega Codec Pack 4.7.5
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.9.8
- HyperSnap-DX 6.40.05
- Miranda IM 0.7.17
- QIP Build 8092
- ATV Flash Player 1.3
- DivX Player 6.4.1 Beta
- Media Player Classic 6.4.9.1 Build 89
- MVAFlasher 2.1.3
- QuickTime 7.6
- VLC Media Player (VideoLAN) 0.9.8a

Widescreen:
- Могучий атом (AstroBoy)
- Sorority Row
- Звездный Путь (Star Trek)
- И сотворил Бог человека (The Year One)
- Там, где живут чудовища (Where the Wild Things Are)

Shareware/Freeware:
- Band of Bugs
- Beetle Bug 3
- Fairy Jewels 2
- Fishing Craze
- Настольный квартет
- Танчики
- Диг Мак-Даг

Игры на PC-диске

На этой странице мы рассказываем про прекрасные демоверсии и замечательные модификации, которые вы сможете найти на PC-диске этого номера «Страны Игр».

Flock! Овцы против НЛО

Демоверсия веселой головоломки, в которой нам предлагают заняться похищением животных с помощью летающей тарелки. Доступно шесть уровней игры, где нужно затащить на космический корабль десяток овец и другой живности. Чтобы провести их по уровню, придется устранять преграды специальным лучом, выжигать круги на полях и даже заниматься разведением потомства, чтобы выполнить норму по захвату зверушек. Получасовая демоверсия может похвастаться увлекательным геймплеем, симпатичной графикой и наличием встроенного редактора.



Half-Life 2

Модификация GoldenEye: Source уже один раз появлялась на нашем диске, но было это давно, и с тех пор разработчики времени не теряли. По сравнению с предшественником GoldenEye: Source версии Beta 3.0.1 переработан практически с нуля. Из середнячка мод превратился в по-настоящему интересную работу. Теперь на выбор игроков предлагается целый ряд персонажей, каждый из которых не только соответствует герою бондианы, но и обладает уникальным набором характеристик. Очень рекомендуем.



Half-Life

Несмотря на то что большинство модостроителей давно перешли на движок Source, есть и те, кто упорно продолжает ваять работы для первой части Half-Life. Именно к этой категории относятся авторы модификации Firearms. В свое время данная модификация являлась достойным конкурентом Counter-Strike, но в итоге ей проиграла, хотя определенное число поклонников у Firearms осталось. Благодаря этой прослойке фанатов Firearms жива до сих пор, и выход новой версии модификации – лишнее тому подтверждение.



rFactor

Гоночная серия DRM (Deutsche Rennsport Meisterschaft) сейчас мало кому известна, но машины, которые принимали в ней участие, до сих пор внушают уважение. В чемпионате, который является предшественником DTM, принимали участие машины нескольких категорий, наиболее внушительно выглядели аппараты группы 5, позднее переименованные в группу C. Это были настоящие гоночные монстры с радикально переработанной внешностью и моторами мощностью свыше 600 лошадиных сил. Эти машины стали визитной карточкой чемпионата.

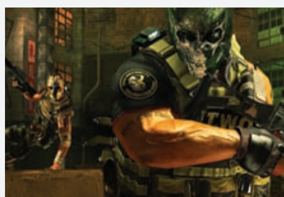


Галерея

Обои для рабочего стола



Скриншоты



Иллюстрации



Рубрика «Банзай!»



СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

КОМПЛЕКТ
«Страна Игр» +2DVD
и «PC ИГРЫ» + 2DVD
На 6 месяцев – 3150 руб.
На 12 месяцев – 5580 руб.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в декабре, то журнал будете получать с февраля.

Подписка на журнал «Страна Игр» + 2DVD (выходит два раза в месяц)
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2400 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4400 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ____________________ 200   г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________
____
подарочный журнал ____________________
____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________
область/край ____________________
город ____________________
улица ____________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ____________________
телефон (_____) ____________________
код
e-mail ____________________
сумма оплаты ____________________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с 200 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

В продаже с 6 мая

Анонс

В следующем номере...

РЕЦЕНЗИЯ

King's Bounty: Принцесса в доспехах (PC)

Конь, его девочка, ее дракон и его улитка.



РЕЦЕНЗИЯ

BattleForge (PC)

Победа куется... из карт? Именно о такой игре мы мечтали со времен первого «Варкрафта»!



РЕЦЕНЗИЯ

Советские игровые автоматы (PC)

Наши пятнадцать копеек по поводу симулятора игр ушедшей эпохи.



В РАЗРАБОТКЕ

King of Fighters XII (Xbox 360, PS3)

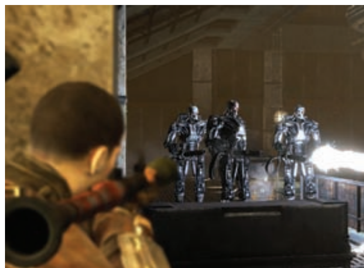
Отказавшись от «годичной» нумерации игр KoF-цикла, SNK наконец сделала и следующий шаг: отныне только HD-спрайты!



В РАЗРАБОТКЕ

Terminator Salvation (PS3, Xbox 360, PC, PSP, Wii, DS)

Четвертая часть знаменитого киноцикла предсказуемо обзавелась игрой по мотивам. Насколько хорошей? Читайте «СИ»!



ИНТЕРВЬЮ

Хидео Кодзима

На мартовской GDC спецкор «СИ» Хайди Кемпс расспросила Хидео Кодзиму о сериале Metal Gear Solid и планах на будущее.



РЕЦЕНЗИЯ

The Godfather II (PS3, Xbox 360, PC)

На этот раз игрок и впрямь сможет стать настоящим крёстным отцом, доном мафии. И, что немаловажно, русскоговорящим!



РЕЦЕНЗИЯ

Suikoden: Tierkreis (DS)

В отрыве от «корней», Tierkreis – весьма недурная и вполне традиционная JRPG. Но как к подобной игре отнесутся давние поклонники Suikoden?



СПЕЦ

Игры для iPhone

Сергей Цилюрик перерывает залежи скачиваемых новинок для популярного коммуникатора, чтобы рассказать вам, во что стоит играть на iPhone.



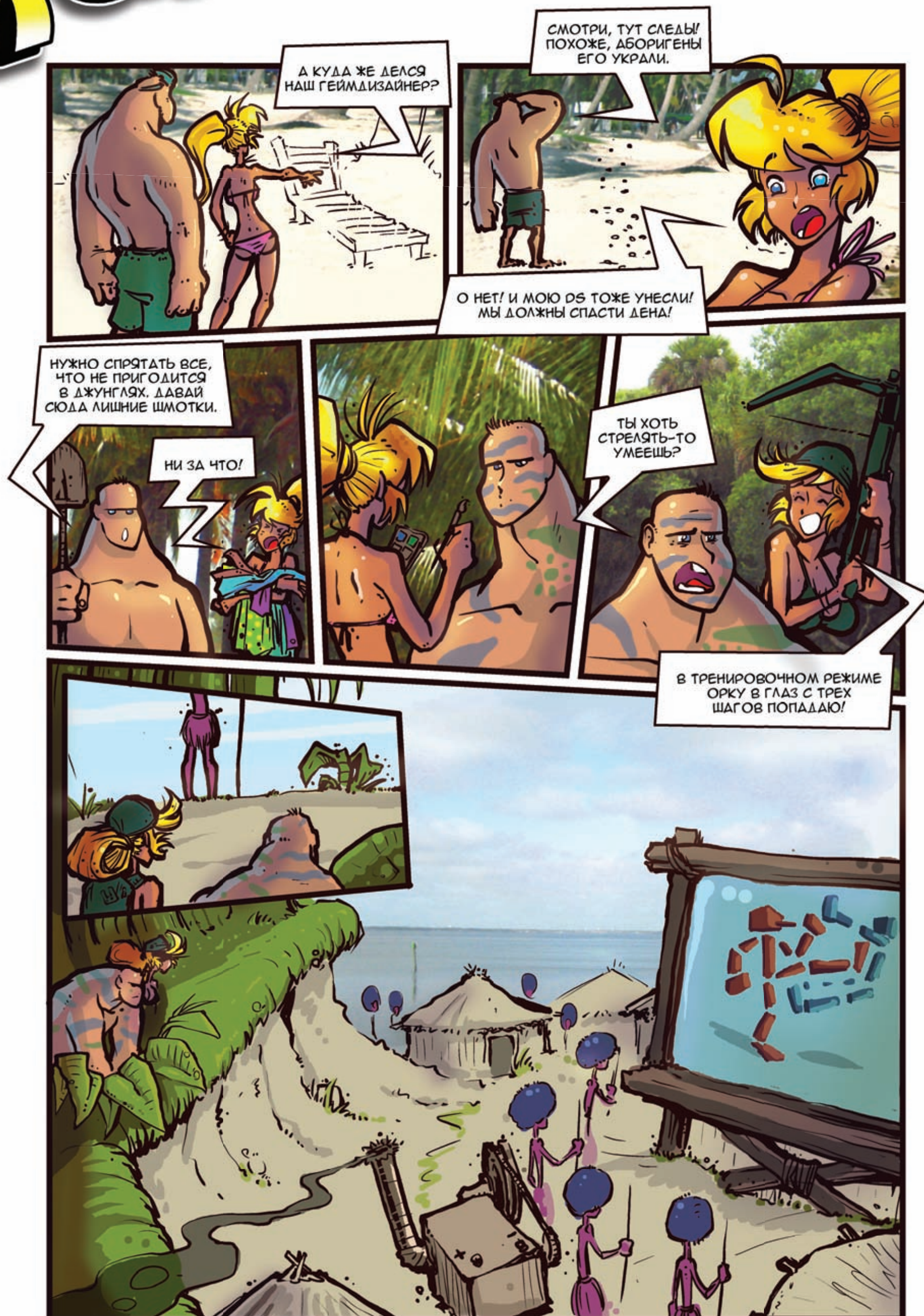
В следующем номере

К нам уже вовсю едет диск с финальной версией постапокалиптических гонок Fuel, на которые мы возлагаем большие надежды. Как известно, гнилой капитализм рушится, запасы нефти и газа скоро закончатся, и все умрут. Ну, почти все. Как будут жить автолюбители (и не только) в этом дивном новом мире, мы как раз и расскажем через две недели.



Fuel

ВЫПУСК 31: Tactical Espionage Action



Предыдущие выпуски комикса вы можете найти на DVD-приложении.

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Яна Сугак

СТРАНА ИГР | **№08** | 281 | 2009 | ВТОРОЙ АПРЕЛЬСКИЙ

Россия в играх | Madworld | Resistance: Retribution | Grand Theft Auto: Chinatown Wars

www.gameland.ru

СТРАНА ИГР

RESISTANCE
RETRIBUTION™

SONY


MADWORLD™
СТРАНА ИГР
SEGA®